月刊になってさらに誌面充実!

NINTENDO

平成9年6月1日発行(毎月1回1日発行)
第13巻第6号(通巻267号)
昭和62年9月7日第3種郵便認可

ニンテンドウ64/スーパーファミコン/ゲームボーイ

ファミマガ64

1997
6月号

590YEN

MAX32P超特大攻略!

スターフォックス64

しゃべる、振るえる、その魅力を徹底分析!!
全ステージのアイテム配置からボス戦までを完全攻略!!

ドラキュラ3D/がんばれゴエモン
バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル
ゼルダの伝説64/爆ボンバーマン
5大特報!

パーフェクト攻略!
ブラストドーザー/時空戦士テュロック
実況パワフルプロ野球4/ドラえもん

SFC&GBフラッシュ!
ミニ四駆GB Let's & Go!!
ゲームで発見!! たまごっち/ふね太郎

NINTENDOは
任天堂の登録商標です。

Nintendo GAME BOY

Super GAME BOY スーパーゲームボーイ

1対1のマッチレースを勝ち抜け!

友達と力を合わせて、最速マシンを作ろう!



「軽量超速ギヤー」もついてくる!

マッハパープルの軽量超速ギヤーは、
ミニ四駆GBだけのオリジナルカラー。
キミのマシンに装着して、
友達に差をつけちゃおう!


スーパーFM・スーパーTZシャーシ対応

GAME BOY pocket は任天堂の登録商標です。

ベルトクリップ付きマルチホルダー
ascii POCKET POCKET
ポケットポケット

好評発売中　950円(税別)





ゲームボーイ・ポケットを入れて出かけよう!

アスキーポケットポケットは、ゲームボーイ・ポケットを持ち運ぶためのベルトクリップ付マルチホルダー。初回出荷分には、ミニ四駆GBに登場するキャラクターのシールが入っているから、すぐにGETしよう!

■ゲームボーイ・ポケット専用　■初回出荷限定で、ポケットポケット貼り付け用ドレスアップシール付。

パッケージに付いてくる応募券を送ろう!

抽選で毎月300名(計900名)に、「シャイニングスコーピオン」のボディと「大径アルミベアリングローラー・アルマイトゴールド加工」をセットでプレゼント!(初回出荷分限定)

締切:4、5、6月の末日(消印有効)

ASCII

〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー



ミニ四駆の4大カップを制して、グランドスラム達成だ！

草レースで賞金を稼ぎ、パーツを強化して、メジャーカップに挑戦！

ミニ四駆GB Let's & Go!!

レッツエンドゴー!!

ゲームボーイでミニ四駆がここまでおもしろい！



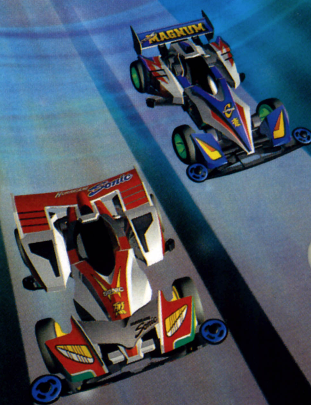
通信対戦で友達と熱くバトルだ！

通信ケーブルを使えば、友達と1対1の勝負ができるぞ！ 対戦のコースレコードは、お互いのカセットに記録されるからがんばろう！

データでパーツ交換もできるぞ！

ゲームスタート時に発行される※IDナンバーによって出てくるパーツが違う。ナンバーの違う友達と協力して全てのパーツを集めよう!!

※IDナンバーとは……
スイッチをオンした時に自動的に決まるナンバーのこと。同じ1本のソフトでも、新しく始めたらナンバーが新しくなる。



パーツ交換



交換しなければ手に入らないパーツもある。どんどん友達とパーツを交換しよう。

パーツの強化



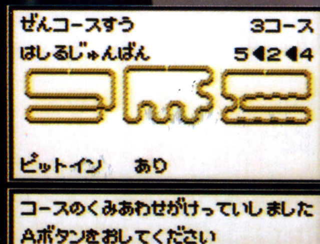
鉄心先生のかまどで、パーツの強化ができる!?

「ピットイン」システム



実際のミニ四駆大会でも新しい「ピットイン」システムを採用。パーツの取り替え時間の短縮が勝負の分かれ目！

コース選択



通信対戦とメジャーカップでは、走るコースを自分で選べる。キミの得意なコースでバトルだ！



スーパーファミコンとスーパーファミコン周辺機器のスーパーゲームボーイを使えば、テレビでカラーのゲーム画面を楽しむことができます。

5月23日(金)発売

予価 **5,500円**(税別)

ミニ四駆は田宮模型の登録商標です。 ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京 ©タミヤ ©1997 ASCII Corp. ©1997 Creatures Inc. ©1997 Jupiter Co.,Ltd.

スペック表の見方

①対応ハード名を略称で表記してあります。N64はニンテンドウ64、ＳＦＣはスーパーファミコン、ＧＢはゲームボーイ、ＶＢはバーチャルボーイの略です。「DD専用」はN64ディスクドライブ専用ソフトを表し、「13色対応」スーパーゲームボーイを使用してカラーのゲーム画面を楽しめるソフトのことです。

<table>
<tr><td rowspan="6">①</td><td rowspan="2">②</td><td>⑤</td></tr>
<tr><td>⑥</td></tr>
<tr><td rowspan="2">③</td><td>⑦</td></tr>
<tr><td>⑧</td></tr>
<tr><td rowspan="2">④</td><td>⑨</td></tr>
<tr><td></td></tr>
</table>

②③④ソフト発売メーカー、発売日、価格を表記してあります。
⑤ゲームのジャンルを表記。
⑥内部のバックアップの有無と方式を表記。（　）内の数字はバックアップファイル数です。
⑦外部バックアップの有無と周辺機器名を表記。（　）内の数字はバックアップファイル数です。
⑧使用可能な周辺機器を表記。⑨発売時に同梱される周辺機器を表記。

N64 12 ◆FM64スターフォックスチーム連続プレイ１６８時間の実績保証付！
スターフォックス64 ゲームガイド&攻略!!

4大徹底攻略

N64 51 ◆連続攻略開始！　ワールド１&２を詳細に解説していく
時空戦士テュロック



N64 56 ◆「ゴールドメダル」を超える「プラチナメダル」へチャレンジスタート
ブラストドーザー

N64 60 ◆ひみつ道具の場所をすべて教えます。もちろんボス攻略も
ドラえもん のび太と3つの精霊石

N64 62 ◆野手の隠しパラメータ＋イベントを公開。大好評？　パワプロ広場もアリ
実況パワフルプロ野球4

110 ◆TGSでの爆弾発言完全掲載！　その真相は…
宮本茂さん大いに語る in Tokyo Game Show（イントウキョウゲームショウ）

67 FAMIMAGA64 RANKING BOX（ファミマガランキング・ボックス）

71 ジャーナルフリークス

75 RGBマニアック

80 サテラビューステーション

82 読者プレゼント

100 超ウルトラ技（テクニック）

106 USAホットライン

112 ファミマガ64 NEWS（ニュース）

114 新作カレンダー　新連載・ぺもぺも、さくいん、次号予告、はみ出し情報

今号の表紙



●表紙／スターフォックス64
●表紙デザイン／保坂一彦
©Nintendo
４月27日発売予定　８７００円
驚きなのがメッセージ。なんと画面中に表示されるメッセージはすべて声優さんが喋っているのだ！　注目すべし!!

ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、スーパーゲームボーイは任天堂の登録商標です。ニンテンドウ64、バーチャルボーイは任天堂の商標です。
©徳間書店インターメディア　１９９７　※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。本誌にはライセンス供与によりNintendoの登録商標、著作権所有物を掲載しています。©１９９７　Nintendo。記事中の各著作権表示は画面写真、一部のイラストに対するものです。また、１つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「／」で区分し、同一ページに複数の著作権物が存在する場合は「・」で区分しています。「®」「TM」などの表記は省略させていただきました。

本誌の記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフトなどの価格は特にことわりのない場合を除いて税別で表記してあります。

STAFF

〈発売〉株式会社徳間書店　〈発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／相沢浩仁　●編集長代行／藤岡浩　●編集委員長／山本直人　●編集委員／曽根丈詞・村田憲生　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕興津祐輔・加藤則康・高橋健・中谷至　〔仙台〕大石美智子・佐藤澔崇　●アシスタント／〔東京〕井上和則・大川和人・亀多るり子・鹿沼広美・菊池さおり・菊地栄行・種市真澄・水上智・吉田英央　〔仙台〕井上淳・刈屋幸治・千葉和之　〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久・伴勝　●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一　〈情報統括部〉●マネージャー／湊博道　●スタッフ／石原郁与・木浪秀剛・佐藤大介・杉村知顕・豊田恵　●アシスタント／石井暁子・石橋孝志・佐藤世紀・白石奈々・鈴木しのぶ・西原孝治・原知宏・堀口陽平・渡辺春奈・和田麿生　〈ＮＣＣ〉●マネージャー／和田秀美　●サブマネージャー／牛尾滋昭　●スタッフ／池上敦子・岩田麻記子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子・山内恵美　〔仙台〕鈴木享子　〈デザイン〉●ＡＤ／片野厚子　●スタッフ／〔仙台〕今村奈緒美・梅内幸子　●アシスタント／〔仙台〕佐久間弘子　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真／守屋貴章　●編集／高島一仁・松村浩次　●デザイン／太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・中村由紀子・松尾泰男・有限会社ラッキームーン　●フィニッシュデザイン／株式会社凸版フォトタイプアート　●印刷／凸版印刷株式会社

●それ以外の記事に関する質問はTEL 03-5569-6232まで

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜日から金曜日の午後４時から午後６時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解説やヒントについての質問には答えていません。

CONTENTS

1997 6 ファミマガ64

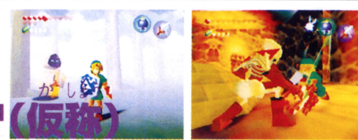


N64 6
◆TGSにてコナミ緊急発表！ 次なるソフトはバリバリのアクション2本
ドラキュラ3D（仮称）／新・格闘 ～バトルダンサーズ～（仮称） 制作発表 in コナミ

N64 50
◆N64版3本、GB版1本を公開。サンプルROM体験レポート付き！
ハドソン新作発表会レポート
N64 爆ボンバーマン／Jリーグイレブンビート1997／パワーリーグ64（仮称）ほか

N64 4大最新情報

N64 8
◆ROM発売が正式に決定。急ピッチの開発状況をお伝えする！
ゼルダの伝説64（仮称）



N64 10
◆アスミック参入第1弾はプロレスゲーム。メーカー広報にその自信とマル秘ネタを語ってもらった
バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル

N64 85
◆サンプルROM入手でその姿が見えてきた。今号は「ゴエモン」と「エビス丸」が解説を担当
がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～

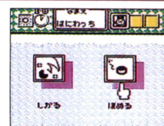
N64 90
◆新画面入手＋ROM体験による極秘情報もバッチリ紹介しちゃいます
爆ボンバーマン



N64 44
◆新学期開始と共にメーカーさんも大忙しで開発進行中です！
N64最新メーカーレポート
エニックス／ケムコ（コトブキシステム）／ハドソン／ビデオシステム

SFC・GBフラッシュ

GB 92
◆GB版は新しい3つの「遊び」と「エサ」でたまごっちを育てていくんだ
ゲームで発見!!たまごっち



GB 94
◆発売日が5月23日に決定！ もう少しの辛抱だ
ミニ四駆GB Let's & Go!! レッツ アンド ゴー

SFC 96
◆サンプルROM入手で紹介
ふね太郎



SFC 97
◆SFC最速の思考ルーチンとこの価格に驚き！
加藤一二三九段将棋倶楽部

GB 98
◆ハドソン公式（？）GB缶シリーズ第6弾
SAME GAME

●広告に関するお問い合わせはTEL03-3573-8612までお願いいたします。
●ウル技に関する質問はTEL 022-213-7555まで

待ちに待った大本命、呪われた血の伝説が再び！

3D（仮称）

東京ゲームショウ（以下TGS）で重大発表!! な、なんと、『悪魔城ドラキュラ』シリーズの最新作はN64で発売される！　そのほかにも、N64の新タイトルがぞくぞくと発表された！

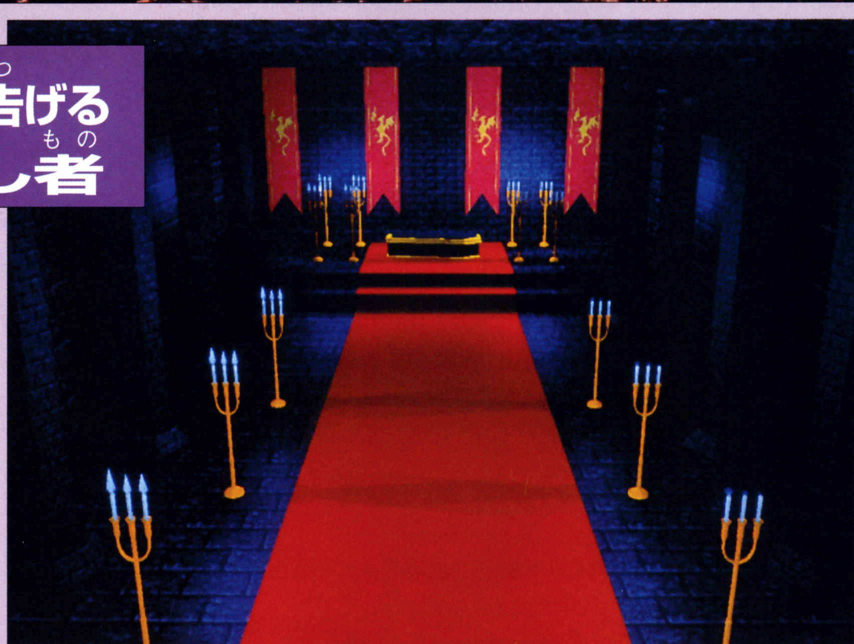
N64		
	コナミ	アクション
		未定
	発売日未定	未定
	価格未定	未定
		未定

安住のときに終わりを告げる 祭壇で目覚めし者

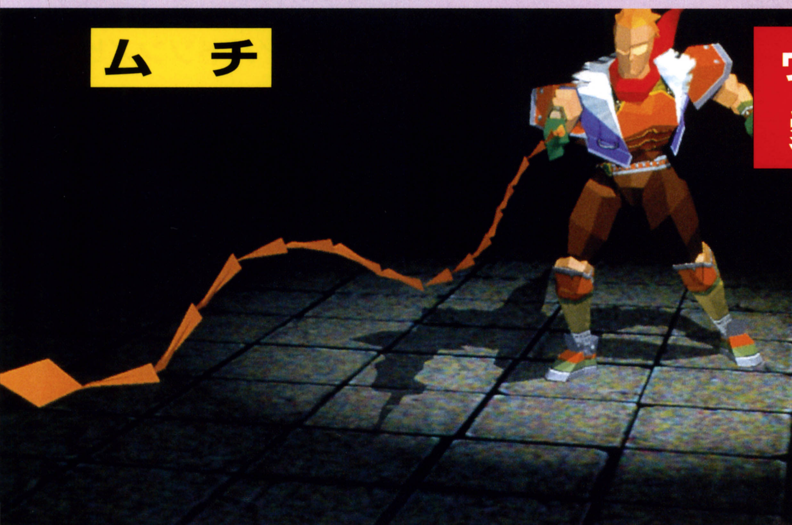
悪魔城の城主、ドラキュラ伯爵がふたたびよみがえり、ベルモンド一族との、永きにわたる、宿命の戦いが始まる。この最新作ではすべてがポリゴンで表現され、城の雰囲気や戦闘シーンなどのビジュアルが3Dでグッと迫ってくるものになるようだ。また、視覚と聴覚による恐怖感だけでなく、思い起こすとゾクゾクするような、心理的に訴えかける、スリルと謎に満ちた展開を演出していくそうだ。


PS版悪魔城ドラキュラX

宿命の者同士は戦うのだ



過去幾度にもわたり、ベルモンド一族が封印してきたが…。ヤツはまた、目を覚ますのか!?


ムチ

ベルモンド一族は先祖代々、ムチを振って戦う。この戦士の使う武器もやっぱりムチだ！

ヴァンパイアハンター 愛用の武器

主人公は、ドラキュラ伯爵と深い因縁のある、ベルモンド一族の末えいである人物。プレイヤーキャラは彼を含めた計4人で、写真の主人公の武器はムチ、クロスなどのシリーズおなじみのものだ。ほかの3人のキャラにも期待がつのる！


クロス

魔物に“クロス”を投げつけるところ！　シリーズおなじみのサブウェポンもなお健在か!?

※この画面はイメージ画面です

TGSレポート **Knock on Konami**

衝撃発表!

ドラキュラ

in コナミ セレクション

コナミが拡げる64の世界

N64新タイトル公式発表!

4月6日、TGS最終日にコナミブース特設会場にて、N64の新作発表会が開催された。その中で発表済みのタイトル以外に、なんと! 今後のラインナップをも語ってくれたぞ。来年に向けて、オリジナル作品を、3タイトル予定しており、現在ちょうど開発に着手したところとか。とても残念なことに「タイトルや、内容に関しては、まだちょっとお話できません」とのこと。公開までの辛抱だね。ぜひとも、注目の3Dスティックをフルに活かした、N64ならではのチャレンジ精神豊富なソフトを期待しようね!



⇒取締役開発部の、長江勝也さんと梅沢重治さん。N64の可能性を語ってくれた

従来の横スクロールから3次元世界へ

世界が3Dで表現されることで、魔物との戦闘や謎解きの要素などが、いままでのドラキュラシリーズとは一味違う、N64ならではの新しいものになりそうだ。また、敵キャラは右の写真のような、おなじみの魔物たちのほかにも、メカニカルな現代風のものまで出てくるという情報をつかんだぞ。N64のドラキュラはどんなゲームになるのかとても楽しみだ!!


⇒スケルトンに周囲360度から迫られることもありそう

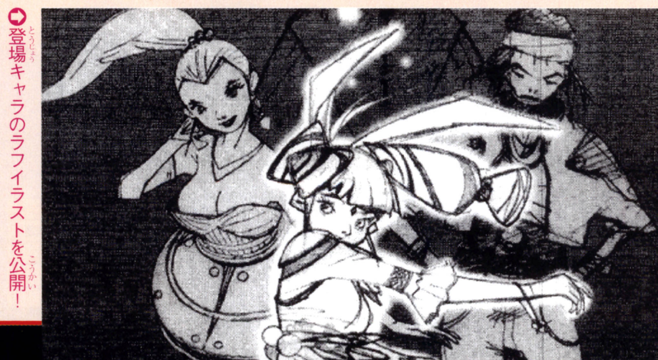
SFC版悪魔城ドラキュラXX


⇒今までは2次元の横スクロールだったが、3次元になってどう変わる!?

3Dの魔物


⇑フルポリゴンの敵キャラが相手だぞ

N64でもう1タイトル、コナミ流の格闘ニューウェーブ


⇒登場キャラのラフイラストを公開!

コナミが送り出すN64の格闘アクション。タイトルの「新」が示すように、N64の技術を駆使した、新感覚の格闘アクションを期待!! キャラのデザインは、森本晃司が手がけている。

新・格闘
~バトルダンサーズ~(仮称)

N64	コナミ	格闘アクション
		未定
	発売日未定	未定
		未定
	価格未定	未定

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

最新続報

ゼルダの伝説64（仮称）

新事実から新たな謎が急浮上!!

？ リンクの頭の上で光る謎の物体は何を意味する

年内、秋の発売を目指して着々と制作が進行中の『ゼルダの伝説64』の最新画面に、今まで見たこともないような「光る物体」を発見!! 画面写真をよ～く見てみると、リンクの頭上に妖しい光を発している物が見えるよね。もっとよ～く見てみると、半透明な羽のようなものも確認できる。『ゼルダの伝説』シリーズで、羽が生えて空を飛ぶ小さな物体といえば…真っ先に思い浮かぶのは、「妖精」。リンクのHPを回復してくれるお役立ちキャラだったけど、羽や光の感じからするとこの「光る物体」ももしかしたら…? いずれにしろこの「光る物体」がゲームで重要な意味を持ってくるのは間違いないだろう。



⬆光とともに金色の粉（？）が舞っているのが確認できる

謎の光は一体？



⬅リンクの頭の上に注目!!

どんな時もリンクといっしょ!?



⬅モンスターとの戦闘中でもリンクをまるで見守るようにいっしょにいる



⬅この「光る物体」が物語の重要なカギを握ることになるようだ

N64	任天堂	ロールプレイング
	発売日未定	内部バックアップ（未定）
	価格未定	未定
		未定
		未定

©NINTENDO

最新続報 ゼルダの伝説64（仮称）

新たに剣と弓矢による攻撃のバリエーションが判明!!

前回の情報公開で、「縦斬り」と「横斬り」の2種類の攻撃方法が判明したわけだが、今回は、さらに2種類の攻撃がオープンになった。1つは剣による攻撃方法。2つめが弓矢による攻撃方法だ。これで4つのバリエーションの攻撃が明らかになったわけだ。それでは、さっそくリンクの2種類の新攻撃方法を見ていこう!!



剣の切っ先から発する閃光も鋭く、敵を切り刻む!!



一刀両断でバサッとモンスターを真っ二つに!!

突き 防御態勢から攻撃へ移行!!

空から攻撃してくるモンスターに対して、盾で防御した態勢から連続で突き攻撃を加える。防御から、攻撃への連続技だ。突き攻撃だけに限らず、同じような連続攻撃が他の攻撃でも可能になる。



しゃがんだ状態から上空に向かって突き攻撃!!



敵からの攻撃に対して盾を使って防御。次の瞬間…

弓矢 安全地帯から攻撃が可能!!

離れた敵を効率よく倒すことができる貴重な弓矢攻撃もシリーズではおなじみの技だ。画面の右上の弓矢マークの下に出ている数字は、矢の本数を表している。前作に引き続き、矢は無限に射れるわけではなく、本数制限があるようだね。


イロイロなカメラアングルでプレイ


矢を射った瞬間。残念ながら現時点で弓矢の操作方法はわかっていない


矢をつがえてモンスターに狙いをつけるリンク。敵がいるのは画面の外？

続々と明かされるモンスター このなかにボスはいるのか!?

新たなリンクの攻撃が明らかになったところで、リンクが攻撃をしかけるお相手を続けて紹介しよう。今回、新たに存在が判明したモンスターは全部で4体。そのなかには、「ボスキャラか？」と思わせるようなデカイやつも含まれている。残念ながら現時点では、その点については明らかにされていないが、もしかしたら…。いずれにしろ、モンスターが一体どんな攻撃をしかけてくるのか？ どんな攻撃をすれば倒せるのか？ 想像は膨らむばかりだよね。

デカイのからチッコイのまで!!



ウォールマスター

ダンジョンを歩いていると壁の中から突然襲いかかってくるモンスター

オクタロック

SFC版でも登場してきたモンスターがポリゴンでよみがえった。口から爆弾を吐き出すのだろうか？



ドドンゴ

カエルのお化けのようなモンスター。大きな口で食べられたらひとたまりもなさそう



幽霊ポウ

ランプを持ちながら森の中を徘徊するモンスター。フードに隠された顔の妖しく光る目が不気味

特報

PSで発売されたポリゴンプロレスがN64でパワーアップ！

VIRTUAL PRO-WRESTLING ULTRA BATTLE ROYAL（仮称）

バーチャル・プロレスリング　ウルトラバトルロイヤル

N64	アスミック	プロレス
		未定
	発売日未定	未定
		未定
	価格未定	未定

最新フルポリゴンプロレスの、N64ならではの新要素を大公開！



64人＋αの個性あふれるレスラー達が戦う

昨夏、PSで発売されたプロレスゲームがN64で発売される。もちろん、ただの移植ではない。レスラーの数がPS版より増えて64人以上になるなど、随所にパワーアップしているのだ。

N64版の戦士達



⇧レスラーは実名ではないけれども…



⇩全てのレスラーがポリゴンで表現されているため、動きが滑らかなのが特徴だ

技の数は全部で1000種類以上

PS版では、約500種類ほどだった技の数だが、N64版では、なんと1000種類以上になる予定。既製のプロレスゲームにないような技も入るかもしれないぞ。それらの技がポリゴンでどう表現されるか今から楽しみだね。

ロメロメッ



⇧相手の四肢を押さえて吊り上げる関節技ロメロスペシャル。別名吊り天井ともいわれる

パワーボム



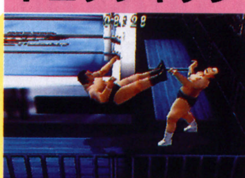
⇧相手を逆さまに抱え上げて、首の付け根のあたりから叩き落とす。パワーあふれる技だ

ボストンクラブ



⇧別名、逆エビ固め。見るからに痛そうなプロレスを代表する関節技の一つだ

ドロップキック



⇧もっともオーソドックスなキック技の一つだ。プロレス技の原点といえるかも？

レスラー個人の特徴を重視

N64版では、登場するレスラーの個性を重視する作りになる予定だ。たとえば、PS版では格闘技系の選手でも、ロープに登ったりすることができた。登らせるかどうかはプレイヤーの判断にまかせられていたのだが、N64版ではそういうことはできなくし、よりレスラーたちに特徴が出るようにするとのことだ。

ルチャが跳ぶっ!!



⇦ルチャ・リブレ系の選手の華麗な空中技、ラ・ケブラーダ



⇧この選手は格闘系のレスラー。キックや関節技を得意とするのだ。間違ってもコーナーに登ったりはしない

©ASMIK／The Man Breeze

※画面は開発中のものです。

バトルロイヤルの名はダテではない 4人同時プレイが可能

N64版の最大の特徴ともいえるのが、複数のレスラーがリングに上がって闘えるということ。PS版ではシングルマッチしかできなかったのが、タッグマッチやバトルロイヤルが可能になったのだ。



モード選択にもしっかりとバトルロイヤルがある。プロレスファンにはうれしい限り

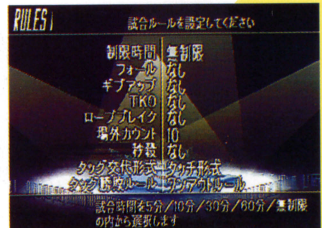


バトルロイヤルの画面。かなり熱い闘いになっているようだ

2組に分かれて闘う タッグマッチ

やはりプロレスにはタッグマッチは欠かせない。登場レスラーの数が多いこのゲームなら、現実にはありえないようなコンビを組むこともできるぞ。

タッグマッチももちろん可能に。これを見ると選手の交代形式など、細かいルール設定もできるようだ





ゲームならではの夢のタッグチームを作ってプレイするのも楽しみかたの一つ



やはり、タッグマッチには独特の雰囲気が漂う

4人同時に闘う バトルロイヤル

N64版では最大4人までのバトルロイヤルができるようになる予定だ。コンピュータと闘うこともできるが、もちろんプレイヤー同士の対戦プレイも可能だぞ。



4人が一度にリングで闘うバトルロイヤルでは、選ぶ選手によってはスゴイ試合になることもある？

常にベストな視点にカメラが切り換わるそうなので、4人が入り乱れるバトルロイヤルでも安心



入り乱れての闘い



バトルロイヤルは誰か1人が生き残るサバイバル戦。はたして生き残るのは誰だ!?

アスミックに聞いたN64版の新要素

去る4月4日〜6日まで行われた、東京ゲームショウのアスミックブースで『バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル（仮称）』が展示された。そこでN64版ならではの新要素についていくつか分かったことがあるので公開するぞ。

N64版になってもレフェリーはやっぱりいないらしい。う〜ん、ちょっぴりサビしいような気がする…



流血戦アリ

プロレスにつきものの流血戦。これがN64版では可能になる予定だ。考えてみればPS版になかったことが不思議なくらいだが、これで、とにかく流血だけをねらって敵の消耗をさそうなど、戦いの幅が広がりそうだ。ヒールのレスラーを操るときなんかは感情移入度が増すことは間違いないぞ。



もし流血戦が実現するとしたら、やはりフライング・ニール・キックは流血させやすい技になるのか!?

エプロンで闘える

場外乱闘はあっても、リングエプロンで闘うことができるプロレスゲームというのはあまりなかった。しかしN64版の『バーチャルプロレスリング〜』ではそれが可能。ダメージを負ったときにエプロンに逃げたり、エプロンから飛び技を仕掛けるのはもちろん、タッグマッチで相手をエプロンから羽交い締めにして味方を援護、なんてこともできるかも。

体の各部にダメージ

ある意味では最大の変更点といえるかもしれない。PS版では、ダメージは体全体にしか与えられなかった。つまり腕を関節技で攻めてもダメージを負っていくのは体全体。腕を攻撃した後、足を攻撃しても効果はたいして変わらなかった。N64版では、ダメージを受ける場所を、腕や足など体の各部に分ける予定だ。たとえば、いくら他の部分が元気でも、腕のダメージがある程度いくとギブアップしてしまうわけだ。これによって体のあちこちを攻めるよりも、1ヵ所を集中攻撃した方が有利になる。より、各レスラー一人一人の得意技が重要になってくるかもしれないぞ。



ネック・ハンギング・ツリーで相手の首を痛めつける。このまま1ヵ所を攻め続けた方が有利になるわけだ

ソフトの購入を決めている人も迷っている人も、全読者注目の巻頭大特集!! N64になって生まれ変わった『スターフォックス64』の魅力と楽しさ、秘められた壮大なストーリーと奥の深さを徹底的に追求した32ページ。

STARFOX64®
スターフォックス64

エースパイロット養成ガイド

N64	任天堂	シューティング
	4月27日発売予定	内部バックアップ（1）
	予価8700円	―――
		振動パック対応
		振動パック同梱

© Nintendo

ゲームガイド&攻略

P14 『スターフォックス64』徹底研究
ゲームを始める前に絶対必須の基本設定や予備知識を完全網羅!!

P27 メインゲーム攻略
スターフォックスの最終侵攻地点となる惑星ベノムまでの道筋を完全サポート

P41 VS.ゲーム攻略
ライバルたちよりも一足先に4人対戦のドッグファイトの必勝法をレクチャー!!

ゲームの世界観からキャラや機体、ステージまで、すべて明らかにする!!

読破した者はスターフォックスと名乗ってヨシ！

『スターフォックス64』徹底研究!!

プレイヤーを引き込む演出の連続 名場面をダイジェストでお届け!!

『スターフォックス64』は大宇宙を舞台に繰り広げられる、壮大なエンターテイメントである。ゲームはあくまで3Dシューティングだが、ストーリーや登場キャラ、ただやみくもに撃つだけでないゲーム展開が、ひとつのドラマ性を生んでいるのだ。仲間とのきずなや、強大な敵に立ち向かう勇気！とにかく百聞は一見にしかず。まずは、これぞ『スターフォックス64』と言わしめる名シーンを、とくとご覧あれ!!



ゲーム前のデモシーンもじっくり見たい。指令を受けた遊撃隊スターフォックスの出撃だ

各ステージの最後には迫力満点の巨大なボスが登場する。それらを撃破していく快感！ 決めゼリフもカッコいいぞ



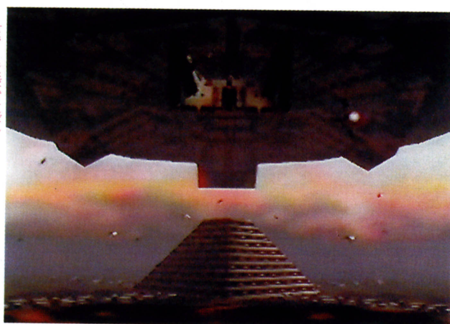
スターフォックスとはオレたちのことさ！



戦況に合わせて入ってくる仲間や敵のセリフが、遊撃隊としての使命感をわき起こさせる！

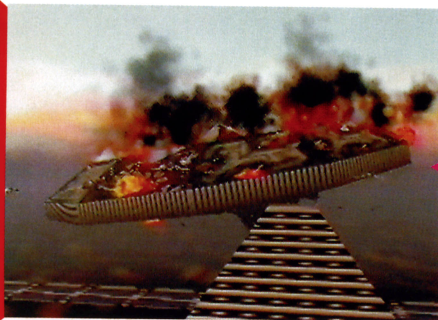
映画のワンシーンを見るような演出！

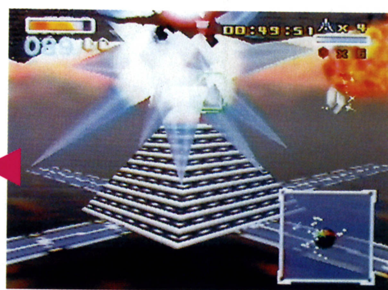
ゲーム展開にともなって挿入される、数々のシーンは圧巻!! 超大作の映画を見ているような場面が、いたるところに用意されているのだ。とくに空をおおってしまうような巨大な円盤の出現シーンは見もの。円盤の中から敵がどんどん飛び出してくるところや、撃破して炎上、落下するところは、放心状態、失禁覚悟の大迫力だ！



敵の巨大円盤グレートディッシュが、戦闘機を次々と吐き出してゆく！

制作費はウン百万ドル!?

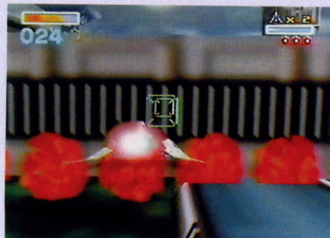




見事撃破！ ド派手な演出はハリウッドなみ

臨場感を高める振動パックの効果

同梱の振動パックにより、敵の攻撃を受けたり、近くで爆発が起こったときなどは、その衝撃を肌で感じることができる。ゲームの場面と絶妙にリンクしているので臨場感が抜群！ デモシーンにも反応するので、ゲームを始めたらコントローラはにぎりっぱなしで楽しむべし！



障害物に激突した瞬間、両手にブルブルと衝撃がはしる！ う〜ん、いい感じだ

振動パック



振動パック。ずっしりとした重量感だ

単なる3Dシューティングではない『スターフォックス64』の魅力を、あますところなく分析！ これさえ読めば今日からキミも、やとわれ遊撃隊の一員だ!!

プレイ中の劇的な展開にシビれろ!

ステージによってゲーム展開もさまざまに変化。敵を確実に撃破していき、もう一息でクリアかと思いきや、さらに手強い新手が出現するなど、プレイ中は常にハラハラドキドキ! なかでもスターフォックスの宿敵、スターウルフが登場するシーンは期待すべし。差し迫る状況の中での彼らとの戦いは、一生の思い出になるハズ



↑戦況の移り変わりも楽しみ。次に何が起こるかと、ついワクワクしてしまう。しかーし! 時限爆弾なんてそんなぁ!!



←時限爆弾! 早く解除しなければ!

急がなければ! しかし…!!

敵のやとわれ遊撃隊"スターウルフ"強襲!!



←刻一刻と迫る爆発の時間…。宿敵との戦いにふさわしい状況だぜ!







↑時限爆弾の解除に向かおうとしたそのときに、宿敵スターウルフの出現! 展開は常にドラマチック!!

仲間とのやりとりや助っ人の登場は必見

戦闘中には随時、スターフォックスのメンバーのメッセージが、音声とともに飛び込んでくる。内容は攻略のアドバイスや戦況の報告などさまざまだが、ボヤキやグチといった、思わず笑いを誘われてしまうものも満載! ともに戦う仲間の存在を際立たせる、こういった演出も魅力のひとつだ。さらに、スターフォックス以外にも味方として戦闘に加わってくるキャラがいる。彼らとの通信のやりとりも必見だぞ。





←↑仲間の会話のメッセージは実に豊富だ

仲間の私生活発覚?!

敵との交戦中に、スターフォックスの前に突然現れる女性パイロット。通信のやりとりから、どうやらスターフォックスのメンバーの1人と、ただならぬ関係にある様子?! 激しい戦闘のさなかに、仲間の私生活をかいま見られる問題のシーンだ。



↑なれなれしい口調から察して、やっぱりアノ関係なのか? う〜ん、気になる

お色気たっぷり♡

↓言葉のはしばしにオトナの色気を漂わせる謎の女性(メスネコ?)。何者なんだ?



↑は、はいっ、おねえさま♡ しかし、ボウヤってのは…



旧友との熱い友情!

スターフォックスが味方の救援に駆けつけると、戦場で指揮をとっているのは旧友だった、なんていう偶然の再会シーンがある。その後、別の場所で、今度は逆に援護に駆けつけてくれる旧友。口には出さずとも行動で示す彼の友情に、胸が熱くなる瞬間だ。



↑戦場のどまん中ということもあり、再会を楽しむ暇もなく別れることになるが…

まかせておけって!





←↑旧友の援護に、今後はこっちが勇気づけられる。借りは返すってか?

スターフォックス64名(迷)言集

『スターフォックス64』には約600種類のセリフ(音声メッセージ)が内蔵され、敵味方を問わず個性豊かな登場キャラがイロイロとゲームを盛り上げてくれる。そんなキャラのセリフをさまざまな視点から取りあげていくよ。

コーネリア防衛軍

読めばプレイが盛り上がること必至！ 登場キャラの人物像と関係に迫る!!

敵味方を問わず、ゲームに登場するキャラたちは一癖も二癖もあるヤツらばかり。ここではそんな個性的な登場キャラたちのプロフィールから人物（？）像に迫ってみるぞ。さらに、ストーリーにおけるキャラたちのビミョウな関係も公開！ 知っておけば楽しさ倍増だ。

やとわれ遊撃隊 スターフォックス

フォックス・マクラウド



⇧仲間を常に気づかう友情に厚いヤツ！



遊撃隊スターフォックスのチームリーダー。亡き父ジェームズの意思をつぎ、賞金稼ぎであっても汚い仕事は一切しない。仲間のためなら、命をかけることもいとわない熱血漢だ

ファルコ・ランバルディ



⇨口は悪いが仲間を大切にするニクいヤツなのだ！



チームに加わる以前の経歴はまったく不明。血の気が多く、無茶な行動もするが仲間を気づかうやさしい一面もある

スリッピー・トード



とにかく明るい性格の彼。何かにつけて頼りない発言が多いが、メカには強い！ 彼の敵分析能力はチームに欠かせない。ただ、機体の操縦は苦手なようだが…



⇧口調は情けないが、それは彼がとってもやさしい証拠？

ペッピー・ヘア



⇧フォックスにジェームズの面影を感じる彼

初代スターフォックスのメンバーの1人で、フォックスの父とは同期。今は新生スターフォックスの一員として、フォックスを見守る父親的存在だ。豊富な経験と知識に裏づけされた彼のアドバイスは、チームを勝利へと導いてくれるだろう

ナウス



グレートフォックス号のオペレーターをつとめるロボット。戦闘中のフォックスたちに補給パーツを送るなど、チームをサポートしてくれる

超弩級強襲巡洋艦 グレートフォックス

惑星間ワープが可能なスターフォックスの母艦。チーム所有の機体をすべて格納できる



ペパー将軍



コーネリア防衛軍の最高責任者。フォックスの父ジェームズの死に責任を感じているが、今回の作戦を、あえてスターフォックスに依頼した

ビル・グレイ



コーネリア防衛軍前線基地の空戦部隊隊長をつとめるフォックスの友人。フォックスがピンチのときは援護に駆けつける、友情に厚い性格だ

キャット・モンロー



たまにスターフォックスを援護してくれる気まぐれな女性パイロット。ファルコとは旧知らしいが、詳しい事情（情事？）はさだかではない

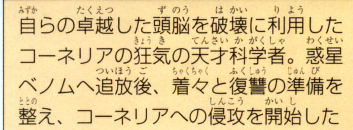
スターフォックス64名(迷)言集

「スリッピーを見捨てる訳にはいきません」（フォックス） スリッピー救出作戦に向かう前に言うセリフ。やとわれ遊撃隊スターフォックスのリーダーらしいカッコイイ決めゼリフ。全編を通じて意外とフォックスのセリフは少ない。

アンドルフ軍

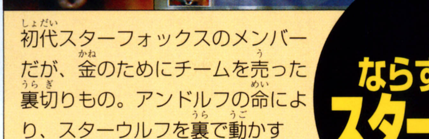
ならず者集団 スターウルフ

ドクター・アンドルフ



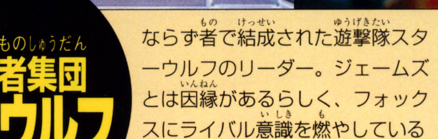
自らの卓越した頭脳を破壊に利用したコーネリアの狂気の天才科学者。惑星ベノムへ追放後、着々と復讐の準備を整え、コーネリアへの侵攻を開始した

ピグマ・デンガー



初代スターフォックスのメンバーだが、金のためにチームを売った裏切りもの。アンドルフの命により、スターウルフを裏で動かす

ウルフ・オドネル



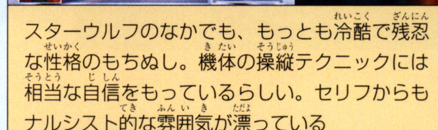
ならず者で結成された遊撃隊スターウルフのリーダー。ジェームズとは因縁があるらしく、フォックスにライバル意識を燃やしている

アンドリュー・オイッコニー

アンドルフ様の敵は私の敵だ！覚悟しろ！

ドクター・アンドルフの甥という関係を鼻にかける、虎の威を借りる狐（鳥？）　パイロットとしての腕は未熟なくせに、でかいクチをたたくため、チーム内での信望も薄い

レオン・ポワルスキー

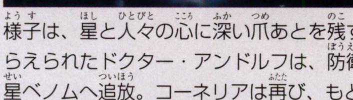


スターウルフのなかでも、もっとも冷酷で残忍な性格のもちぬし。機体の操縦テクニックには相当な自信をもっているらしい。セリフからもナルシスト的な雰囲気が漂っている

ウルフェン

⬇スターウルフが操る高性能戦闘機。アーウィンとほぼ同等の能力を備えている

プロローグ～ライラット系の存亡をかけて～

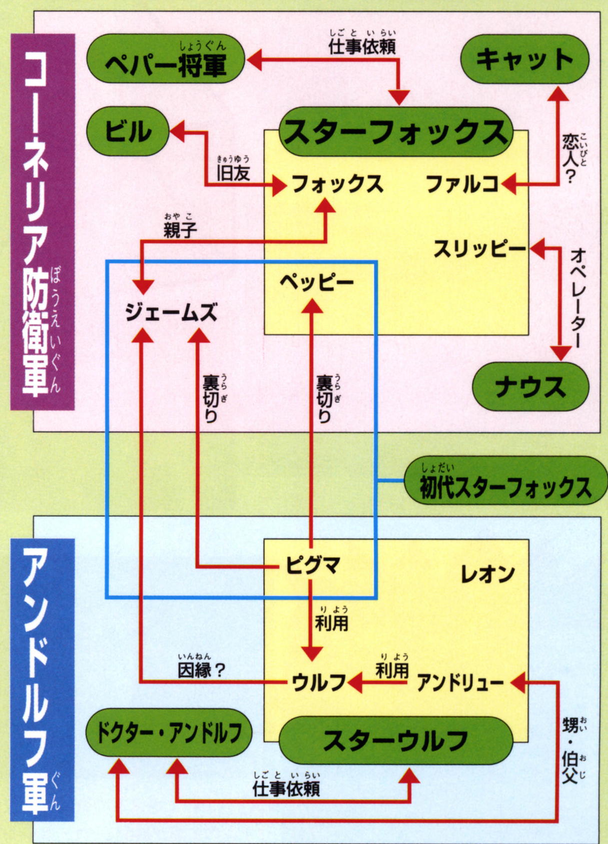


ライラット系、第4惑星コーネリア。そこで平和に暮らす人々を襲ったのは、狂気の天才科学者ドクター・アンドルフによる科学兵器攻撃だった。コーネリア防衛軍の必死の活動により、かろうじて絶滅の危機は免れたものの、壊滅的な都市の様子は、星と人々の心に深い爪あとを残す結果となった。第一級犯罪者として捕らえられたドクター・アンドルフは、防衛軍最高責任者のペパー将軍により、惑星ベノムへ追放。コーネリアは再び、もとの平穏さを取り戻し始めていた。

それから5年後。コーネリア惑星観測研究所は惑星ベノムの不穏なメッセージを確認。ペパー将軍はその調査を、やとわれ遊撃隊に依頼した。ジェームズ・マクラウド、ピグマ・デンガー、ペッピー・ヘアの3人組、スターフォックスである。惑星ベノムでスターフォックスを待ち受けていたのは、巨大な軍事基地に変貌したベノムと、仲間のピグマによる裏切りであった。すべてがアンドルフの仕かけた罠だと気づいたときはすでに遅し。奇跡的に生還を果たしたペッピーは、ジェームズの死を息子のフォックスに告げなければならなかった。

ベノムでのできごとを皮切りにライラット系の星を次々と侵攻していくアンドルフ軍。ペパー将軍は悩んだ末、最後の切り札としてアンドルフ撃滅作戦を1人の青年に依頼した。新生スターフォックスのリーダー、フォックス・マクラウドに。

キャラクタ相関図



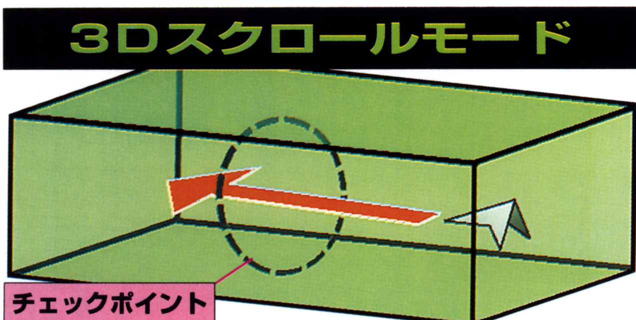
スターフォックス64名(迷)言集
「フォックス！　後ろの敵をなんとかしてよ～」（スリッピー）　前作に引き続き、調子に乗って敵機に追われることが多いスリッピーのセリフ。前作にあった「助けてケロ」がなくなってちょっと寂しいと思っているのは編だけ!?

ライラット系の各ステージで異なる2種類の戦闘モードを把握せよ！

ライラット系の星々では、3Dスクロールモードとオールレンジモードという、性質の異なる2種類の戦闘モードで戦っていくことになる。ここでは、実際の戦闘に備えて、それら2種類の戦闘モードの違いについてレクチャーを行っていくぞ。

一方向に進んでいく 3Dスクロールモード

3Dスクロールモードでは画面手前から奥に向かって、一方向に進んでいく。左の図のように、細長い空間を一直線に進んでいくのだ。上下左右の動ける範囲には制限があるぞ。このモードでは途中チェックポイントがあり、そこを通過しておけば、撃墜されてもその地点から再スタートできる。

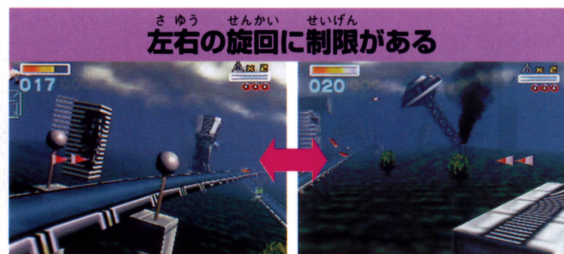


チェックポイント通過



⬆チェックポイント通過を目標に進んでいこう

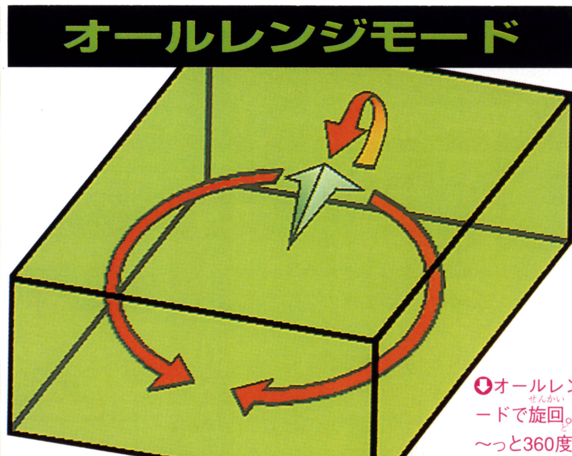
左右の旋回に制限がある



⬆3Dスクロールモードには、右端と左端が存在する。それぞれ端までいくと矢印が表示され、それ以上進めないことを教えてくれる

360度の一定範囲で戦う オールレンジモード

オールレンジモードでは、一定範囲内の広い空間を自由に飛び回れる。上下の移動範囲は3Dスクロールモードと同じだが、左右の動きに制限がないのが特徴。左の図のように、グルリ360度に旋回することが可能だ。空間の端に到達した場合は、自動的にUターンさせられる仕組みになっているぞ。



⬇オールレンジモードで旋回。グル〜っと360度〜っ!



⬆戦闘範囲の限界までくると自動的にUターン

左右360度に旋回可能





⬆左右の制限がない分、ひろびろ〜って感じだ

ボス戦のみモードが切り替わることも

3Dスクロールモードのステージを進んでいくとステージの最後にボスが出現する。そのボスとの戦闘のとき、オールレンジモードに切り替わることがある。動ける範囲が変わることに注意しよう。



⬆3Dスクロールモードの終盤。ステージのボスとの対決は、もう目の前だ



四方から攻撃！



⬅⬆いよいよボスとの戦闘に突入。アーウィンの主翼が展開し、オールレンジモードに切り替わる。左右に旋回、攻撃開始

スターフォックス64名(迷)言集

「決してあきらめるな 自分の感覚を信じろ」（ペッピー） 戦闘中にイロイロと技術的なアドバイスをしてくれるペッピーのセリフ。知識と経験が含まれたありがたいセリフ…ちょっとオヤジくさいけどね。

予想される戦闘展開の要点を報告 実戦に備えてシミュレートを開始せよ！

ここではステージ中、どのような戦闘を行っていくかについて、要素別にまとめていく。現れる敵を撃破することも重要だが、やるべきことはそれだけではない。任務を遂行するにあたって必要な行動を、よ〜く頭にたたきこんでおこう。

障害物をよけながら敵を撃墜していく

各ステージでは目の前に迫る障害物をよけながら進んでいく。隕石群やプロミネンスなど、ステージによって障害物もさまざま。敵を狙いつつ、機体をコントロールしてそれらを克服していくのだ。



アンドルフ軍の侵攻で破壊されたコーネリアの都市。倒壊してくる建物をくぐり抜ける！


宇宙ステージ、メテオの隕石群。機体を傷つけることなく、切り抜けられるか!?

吹き上がる炎をかいくぐれ！


灼熱のソーラではプロミネンスが襲いかかる！



海上に建ちならぶ無数の障害物をかわしながら、上や下を進んでいく！

仲間が危ないときは速やかに援護に向かう

戦闘にはプレイヤー以外の、スターフォックスのメンバーも参加する。彼らが敵に後ろをとられると通信で援護を求めてくるので、そんなときはすぐに仲間の後ろについた敵を撃墜しよう。戦闘中は仲間の様子にも注意が必要だ。

誤射は禁物！



仲間はプレイヤーの攻撃でもダメージを受けてしまう。当てないように注意しよう

敵の攻撃から仲間を救え！



仲間の通信をキャッチ。すぐに援護に向かい、敵を撃破！ 間にあったようだ

3人の仲間には重要な役割がある

スターフォックスのメンバーにはそれぞれ特殊な能力がある。スリッピーはボスのシールド分析、ペッピーは機体操縦や敵の弱点についてアドバイスしてくれる。さらにファルコは、次に進むステージの鍵をにぎっているのだ。戦闘中に彼らからの通信に耳を傾ければクリアに大いに役立つだろう。

ファルコ　ルート分岐に関連



機体操縦にたけた彼が進む先は？

ペッピー　攻略の助言



的確にアドバイスしてくれるペッピー

スリッピー　シールド分析



ボスのシールドを表示してくれるぞ

仲間の離脱と復帰

仲間が敵の攻撃を受けると、その機体シールドが減っていき、これが0になると仲間は戦闘から離脱する。2つ先のステージまで進めば自動的に復帰するが、その間のステージでは戦闘に参加しないため特殊能力の効果は望めない。

2つ先のステージで、ようやく機体の修理が完了。離脱した仲間が復帰してくる。やっぱり4機のほうがさまになる？





ステージは無事クリア。離脱した仲間はナウスによってグレートフォックス号に収容



敵の激しい攻撃を受けて、ダメージが限界に達した仲間がついに戦闘から離脱した

スターフォックス64名(迷)言集

「助かったぜフォックス　これは借りにしとくぜ」(ファルコ)　素直に「ありがとう」と言えばイイのに、クールに決めたファルコのセリフ。カッコつけたセリフが多いのがファルコのしゃべるセリフの特徴でもある。

任務遂行にともない目標物を破壊する

作戦の実行にあたっては、その障害になると思われる地上物も破壊していく。サーチライトや強力なバリアを発生させる装置などがその類だ。とくにオールレンジモードのステージでは、特定の建造物を破壊することがクリアの条件になっているところもあるぞ。





⬆敵の防衛システムを破壊するため、まずはバリアを発生させる塔を狙う！



⬆水面から頭を出すサーチライトを破壊

戦域をガードする強大なボスを撃破

一部を除いて、ほとんどのステージでは最後にボスが待ちかまえている。ボスはアンドルフ軍の戦闘メカが中心だが、なかには巨大なモンスターもいるぞ。とにかく強力な彼らを倒すには、弱点となる場所を、正しい順番で攻撃していかなければならない。



⬆複数のコアを持つメテオ・クラッシャー。3形態の強力な攻撃方法をもっている

炎の海に息づく巨大モンスター！



⬅燃える星ソーラに生息しているサンガー。アンドルフ軍のほうがまだマシ?!





⬅➡中ボスともいうべきスターウルフ。こいつらとは完全なドッグファイトで雌雄を決する！



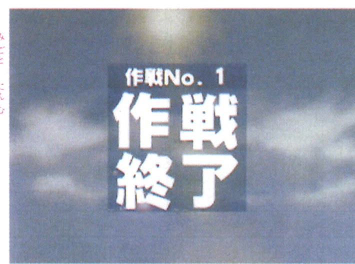
⬇他のボスと比べて、ずば抜けた機動力を誇る。その驚異的なスピードについていけるか!?



⬆カタパルトから射出されるマン・ドリル。敵ながら、スマートなボディがカッコイイ

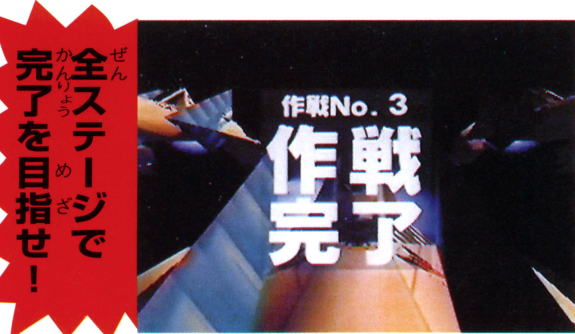
任務達成度で変わる作戦終了と作戦完了

ステージをクリアすると「作戦終了」か「作戦完了」のいずれかの文字が表示される。これらは、そのステージをどのように戦ってきたかで変わるのだ。言葉の意味から「完了」のほうが任務をまっとうしたと言える。「終了」は未達成の要素があるということだ。



⬆「作戦終了」も一応ステージクリアとなる。次に挑戦するときは「作戦完了」を目指そう

全ステージで完了を目指せ！



⬅見事、任務をまっとう。スターフォックスは半端な仕事はしないのだ

任務と仲間の通信に作戦完了のヒント！

作戦完了を目指すには、そのステージでやるべきことを考える必要がある。ヒントは戦闘中に入る仲間の通信。よ～く聞いていれば自分が何をすべきかがわかるはずだ。また、作戦前に入るペパー将軍との会話や、ステージタイトルにもヒントが！

聞き逃すな！





⬅➡仲間からの通信には重要な意味が隠されている。信頼して実行に移そう

⬇作戦前のペパー将軍のお話はしっかり聞いておくべし。任務の目的を確認だ



スターフォックス64名(迷)言集

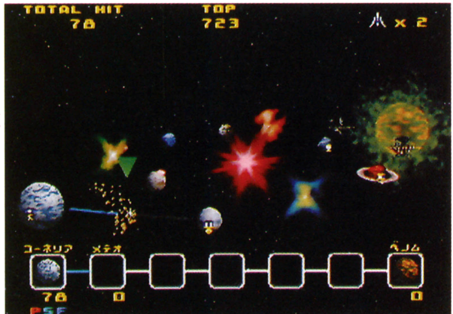
「アンドルフさまぁ～～～　ごめんちゃい」（コーネリアのボス操縦キャラ）　アンドルフ軍の最前線に投入されているボスにしてはチョット歯ごたえがないボス。そのかわり最後の「ごめんちゃい」がイイ味を出している。

1人から4人まで思う存分に遊べる3種類のゲームモードが存在！

『スターフォックス64』では、メインゲームを始めとする3つのゲームモードがプレイできる。1人用から、最大4人で遊べる対戦プレイまで、幅広い楽しみ方ができるぞ。

ストーリーが楽しめる メインゲーム

メインゲームはアンドルフ軍を相手に戦っていくストーリーを楽しむことができる。各ステージの詳しい攻略は27ページから掲載していくぞ。また、ステージによっては、クリアしたときに次に進めるステージが2通りあるところがある。最終目標であるベノムに到達するルートは複数存在するぞ。



ライラット系をどういうルートでたどっていくかはプレイヤーしだいだ

27ページから攻略法を掲載！

戦闘画面の見方

来るべき戦いに備えて、メインゲームの戦闘画面の見方を覚えよう。戦闘に際しては、これら画面内の表示の意味を知っておくことで、よりスムーズにゲームをプレイできるだろう。

シールドゲージ
ダメージを受けると減少する。サプライリングやシールドリングで回復できる

残り機数
シールドゲージが無くなると1機失う。すべて失うとゲームオーバー

ブーストチャージ
スピードの調整をするのに必要。宙返りとUターンは満タンでないとできない

撃墜数
敵を倒した数を表す。いわゆる得点のようなもの

スマートボムの数
スマートボムをあと何発撃てるかをあらわす。メインゲームの初期所持数は3発。最大は9発

ボスシールドゲージ
ボスのシールドの量をあらわす。0にするとボスは爆発する

仲間の機体
仲間の機体には三角形のマークがつく。青はファルコ、緑はスリッピー、赤はペッピーを表す。助け合いが肝心だ

レーダー表示
自機であるアーウィンを示すマーク。黄はフォックス、青はファルコ、緑はスリッピー、赤はペッピー

スターウルフたちが搭乗している、ウルフェンを示すマーク。スターフォックスのライバル的存在である

ボスを示すマーク。こいつを破壊すればステージクリアになる

カタリナの円盤を示すマーク。基地なども形であらわされる

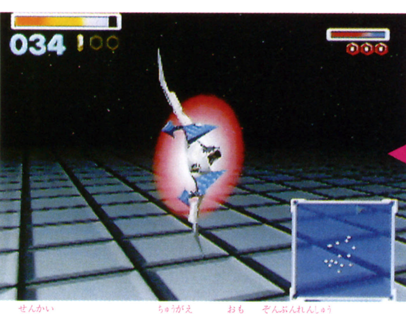
一般的にいわれるザコ敵機を示すマーク

シールドリング
1ステージで3つ入手するとシールドゲージの上限が増え、さらに3つ入手すると自機が1機増える

照準
照準の中心に向かってレーザーが発射される。照準を敵機に合わせて攻撃を行っていく

機体操縦を練習できる トレーニング

3Dスクロールモードとオールレンジモードの2種類について、戦闘機アーウィンの操縦を練習することができる。ダメージも受けるので、実戦と同じ条件で心ゆくまで操縦を練習できるぞ。



旋回やUターン、宙返りを思う存分練習しよう

オールレンジモード



ある程度進むとオールレンジモードに

3Dスクロールモード



3Dスクロールモードから始まるぞ

最大4人参加可能 VS.ゲーム

2人から最大4人までの同時プレイが楽しめる。対戦形式は3種類用意されているぞ。内容の詳細は、41ページを参照。友達に差をつけるテクニックが満載だ。

41ページから詳しく解説！

タイムバトル



制限時間内の敵機撃墜数で勝負！

バトルロイヤル



最後まで生き残ったものが勝者だ！

ポイントマッチ



規定の撃墜ポイント先取を競うのだ

スターフォックス64名(迷)言集

「うあああああ！」(セクターYのボス操縦キャラ)　だいたいボスを操縦しているキャラは、最後に断末魔の叫びをあげる。基本は「～ああああ！」。ちなみに「あ」の数が一番多いのはこのセクターYで「あ」が5つも入る。

スターフォックスが所有する3種類の機体の操縦方法を伝授！

ここからはスターフォックスが所有するアーウィン、ランドマスター、ブルーマリンの性能と操縦法を教えていくぞ。

超高性能全領域戦闘機 アーウィン ARWING

スターフォックスの主戦力となる超高性能戦闘機。宇宙空間、大気圏内を問わず飛行できる優れものだ。反重力装置Gディフューザーシステムにより、ブーストやブレーキ、宙返りといった、あらゆる機体姿勢制御を実現している。





攻撃システム

アーウィンの武器はレーザーとスマートボムの2種類。このうちレーザーは弾数制限がなく、戦闘では主に、このレーザーで戦っていくことになる。

レーザー Aボタン

レーザーはAボタンで発射する。通常は1本のレーザーだが、アイテムのレーザーエナジーを1つ取るごとに威力をパワーアップすることが可能。

最大パワーアップのハイパーレーザーはかなり強力だ。

シングルレーザー：⇧初期段階はこのシングルレーザーだ

ツインレーザー：⇧1段階パワーアップするとツインレーザーに

ハイパーレーザー：⇧最強のハイパーレーザー。レーザー光が青い

スマートボム Bボタン

破壊力抜群のスマートボムは、Bボタンで発射できる。ただ、弾数に制限があるので、使いどころを間違えないようにしたい。スマートボムの使用回数は、リザーブボムを取ることで増やせるぞ。爆発による、味方の機体への影響はない。爆風がかなり広がるので、たくさんの敵を一度に撃破するのに適している。

⇧強烈な爆発を起こすスマートボム

チャージ弾 Aボタンを長く押して再度Aボタン

Aボタンを押しっぱなしにすると、照準が緑から黄に変化する。その状態でもう1回Aボタンを押せば、威力大のチャージ弾が撃てるぞ。

⇩チャージ弾は、命中すると爆発を起こして、その付近の敵を巻き込む。複数の敵を一度に葬れるぞ

⇧照準が黄になったら、Aボタンでチャージ弾を発射！

ホーミング弾 ロックオン後Aボタン

Aボタンを押して照準を黄にしてから照準内に敵を捉えると、ロックオンできる。このときAボタンを押せば、ホーミング弾を撃てるぞ。

⇩再度Aボタンでホーミング弾を発射！　ロックオンした敵めがけて飛んでいく

⇧⇨黄色い照準の中に敵をうまく捉えると、ロックオン！

戦闘をサポートするアイテムを紹介!!

機体をパワーアップさせるアイテムはすべて手に入れたいところ。取れば戦闘が楽になること間違いなしだ。

レーザーエナジー
入手するとレーザーが、シングルからツイン、ハイパーへとパワーアップしていく

補給パーツ
⇧戦闘中、ナウスからの通信を受信すると、補給パーツとしてコンテナが送られる。レーザーで壊して取ろう

空間を通過
⇧ある特定の空間を通過するとアイテムが出現。建物の隙間やゲートなど、通りにくい場所がポイントだ

敵を倒す
⇧特定の敵を撃墜するとアイテムが出現。敵の出てくる位置を覚えておけば取りこぼしはなくなるぞ

スターフォックス64名(迷)言集
「地獄で親父が待ってるそうだ!!」(ウルフ)　スターウルフ初登場時のセリフ。ウルフに限らず、他のスターウルフのメンバーたちもフォックスたちの心の傷をえぐるような嫌味ったらしいセリフを連発してくる。

防御・回避動作

アーウィンには、敵の攻撃を防御したり、回避するための機能がたくさんある。それぞれ使い道が異なっているので、操縦方法と動作の違いを正しく理解して、戦闘中のピンチを切り抜けよう。アーウィンのこれらの機能は、どれも重要なものばかりだぞ。

ローリング　ZまたはRトリガー2回押し



ZかRトリガーをすばやく2回押すと、機体が回転して敵のレーザー攻撃をはじくことができる。敵の一斉射撃を受けたときは、これで切り抜けよう。

⇧回転で敵の攻撃をはじけ！

左右急旋回　Zトリガー＋3Dスティック左／Rトリガー＋3Dスティック右



3Dスティックの左右で旋回するときに、左旋回ならZ、右旋回ならRトリガーを押すことで、急旋回ができる。すばやく左右に移動したいときに使用。

⇧急速移動ができるぞ

ブレーキ　Cボタンユニット下



ブーストとは逆にアーウィンの速度を一時的に落とすのがブレーキの効果だ。後ろからくる敵をやり過ごしたり、開いたり閉じたりするハッチをくぐるときの、タイミングをはかるときに用いよう。ブーストチャージが青いときに作動可能だ。

⇧ブレーキで減速。アーウィンが手前にさがってくる感じだ

ブースト　Cボタンユニット左



ブーストを使うと、アーウィンは一時的に爆発的な加速力を得ることができる。これを利用すれば、敵の追撃をふり切ったり、倒壊してくる建物の下をくぐり抜けることができるのだ。ただし、ブーストチャージが青いときしか使えない。

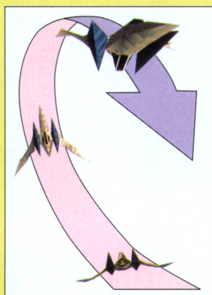
⇧噴射するとともに急激に加速していく。ブーストチャージに注意

Uターン　3Dスティック下＋Cボタンユニット下

Uターンはオールレンジモードのみで可能な動作だ。ブレーキと3Dスティックの下を組み合わせる。機体の向きを一気に反転させたいときはコレだ。



⇨宙返りと似ているが、Uターンの場合は半円を描いてそのまま反転





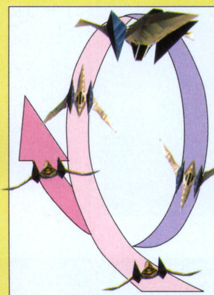
⇦急速反転してすぐに反撃だ

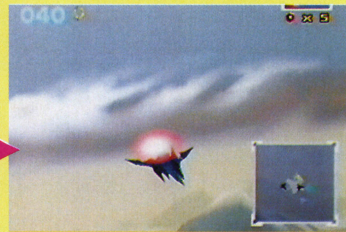
宙返り　3Dスティック下＋Cボタンユニット左

ブーストと3Dスティックの下を組み合わせることで、宙返りをすることができる。後ろから敵の攻撃を受けたときは、これでかわすことができる。



⇨ブーストを噴射して一気に上昇。そのまま空中で1回転する！





⇦どうだい、きまったか？

コンテナ



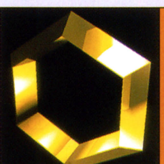
ナウスからの通信を受信すると出現する。破壊すればコンテナのなかにあるアイテムを入手できる

ウイングリペア



ダメージを受けて破壊されたアーウィンのウイングを、完全に修復することができる

シールドリング



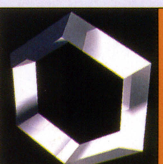
3個入手するとシールドゲージの上限がアップ。さらに3個入手すると残機が1つ増える

ミドルサプライ



シールドゲージのメーターを大幅に回復する。滅多にお目にかかれない貴重なアイテム

サプライリング



シールドゲージのメーターを少しだけ回復する。敵を撃ち落とすと出現することがある

リザーブボム



入手するとスマートボムの弾数を増やすことができる。ただし、弾数の上限は9発まで

スターフォックス64名(迷)言集

「カエルは泳いでいればいいんだ」（アンドリュー）　スリッピーを執拗に追い回すスターウルフのアンドリューが言うセリフ。実はスリッピーはカエルなのに泳げなかったりして…、そんなことはないよね。その証拠は次のページで証明。

アーウィンの機能はこうやって使え！

アーウィンの高度な機能をいくら頭で理解していても、実戦で乗りこなせなければ、まさに宝の持ち腐れ。ここでは、戦場で路頭に迷わないためのさまざまな基本戦術をレクチャーしていこう。

ホーミング弾で援護

敵機をロックオンして追尾していくホーミング弾が最も威力を発揮するのは、味方が敵機に追尾されているとき。仲間から「助けてコール」が入ったら、周りの敵機は無視して、仲間を追尾している敵機にいち早くロックオンせよ。



⬆敵機に照準を合わせ、照準が赤色になったらロックオンが完了した証拠だ

⬆後はホーミング弾を発射するだけ。どこに逃げようと自動で敵機を追尾してくれる

宙返りで後ろを取る

Uターンの機能と異なり、宙返りは3Dスクロールのステージでも使用可能。画面上からは確認できない背後から迫ってきた敵機に対して宙返りを使用すると、逆に敵機の背後をとることができる。

宙返り開始



敵の後ろへ





⬅⬅いきなり背後から敵機が!!　宙返りを実施し、今度はコッチが背後をとる番だ

急旋回で追撃

360度が戦闘空間のオールレンジモードのステージでは、敵に追尾されたとき頻繁に宙返りを使用することになる。ただし、3Dスクロールモードのステージとは異なり単純な宙返りだけで背後をとることができない。宙返りでやり過ごした敵機は旋回を始めるので、宙返りの降下中から旋回を始めて敵機を追尾する必要がある。

宙返りで回避



⬆背後からレーザーで狙い撃ちされた!!

そのまま急旋回



⬆宙返りを行いながら敵の動きを見ろ

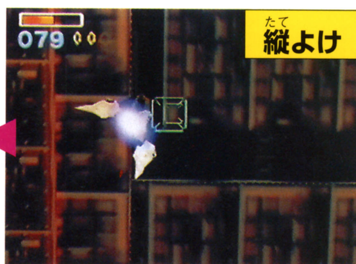


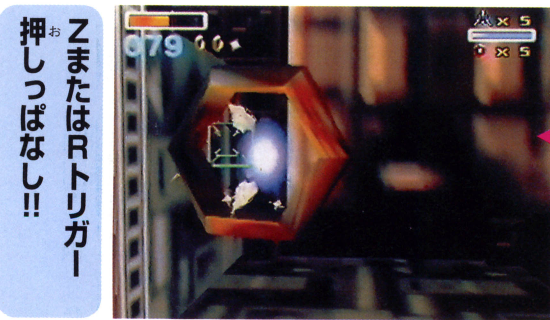
⬇相手がスターウルフの場合は、宙返りでやり過ごしたあと必ず急旋回してくるぞ。右か左かすばやく判断せよ

縦長のスキ間抜け

アーウィンが機体を90度傾ける急旋回機能は、なにも急激な旋回を行うときだけに使用するものではない。アーウィンが縦方向に傾いて、縦長になれば当然機体の見かけ上の横幅が縮むよね。このことを利用して、普通に飛行したのではウイングが引っかかって通り抜けられない細い縦長の隙間を、ノーダメージで通過することができるようになるのだ。

縦よけ





⬅⬅急旋回を主たる目的とした機能のため、わずかな操作で大きく移動してしまう

ZまたはRトリガー押しっぱなし!!

スキ間フェチに捧ぐ～そこに道が…！

スキ間があったらこじ開け…いや、入りたくなるのがパイロットの常（かどうかは定かではないが）。男なら（女性でも構わないが）度胸一発！　当たって砕けろ（翼が）の覚悟でスキ間通過にチャレンジ!!　通過不可能に近いスキ間を通過した刹那、虚栄心を満たしたキミの心のなかを空しいスキ間風がさわやかに駆け抜けるだろう…。





⬅⬅颯爽とブーストを使用してチャレンジすれば、効果は倍増。スキ間愛好者は鳥肌もののハズ

あらゆるスキ間を行け行けー!!

スターフォックス64名(迷)言集

「泳ぐ気にもならないよ」(スリッピー)　アンドルフが開発したバイオウエポンの影響で生物が生息できない海と化した汚染惑星ゾネスでスリッピーが思わずつぶやいてしまうセリフ。このセリフを受けて…(左ページへ続く)。

超高性能回転式地対空戦車
ランドマスター LAND MASTER

いかなる条件下の作戦要請でも引き受けられるように、新たに開発された戦車型兵器。足回りを無限軌道輪でかためたため、いかなる悪路でもスムーズな走行を可能にし、対地上戦闘に無類の威力を発揮する。実際の作戦では、3機のアーウィンが上空の敵機を攻撃し、ランドマスターが地上を攻撃する陸空のダブル攻撃となる。左右前後移動の操縦はアーウィンと同じ。



↑ホバリング機能を利用してランディング!!


↑カラーリングはアーウィンといっしょ

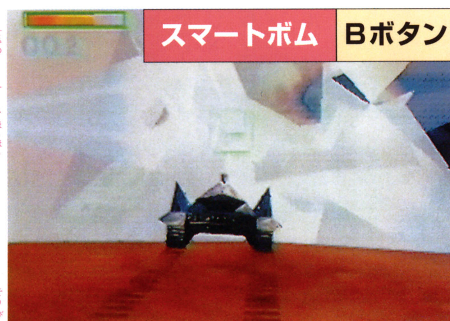
上空に迫る敵を地上から撃墜!

仲間のアーウィンが上空を守ってくれるといっても、チームプレイは欠かせない。ランドマスターは基本的には対地上戦闘マシーンだが、レーザーとスマートボムの照準を上空約45度くらいまで向けることができる。

レーザーキャノン　Aボタン


↑ボタン押しっぱなしで、チャージ弾やホーミング弾を撃つことができる

スマートボム　Bボタン


↑性能や操作方法はアーウィンに装備されているものとまったく同じものだ

回避はローリングとホバリングを使用

敵の攻撃や障害物を回避するためにランドマスターに装備された機能は、ローリングとホバリングの2種類。ローリングはアーウィンと同じく高速回転で急激な横移動を可能にする。ホバリングは高度約20メートルくらいまでの垂直上昇が可能。2つの機能を地形や状況によって使い分けていかなければならない。

ローリング　ZまたはRトリガー2回押し

ローリングの操縦法はアーウィンのローリングとまったく同じ。ただ、機能的な違いがある。ランドマスターのローリングは敵のレーザー攻撃を弾くことはできない。左右回転移動で、攻撃を回避する手段であることを頭に入れておこう。


↑ローリング機能を利用して真横に避ければ、通過することができるはずだ


↑レーザーをローリングで避ける。うひゃ～!!

ホバリング　Z+Rトリガー同時押し

地上という2次元的世界から、3次元的世界へとランドマスターの行動範囲を広げる特殊機能。敵の攻撃を回避するとき以外に、上空にあるアイテムを入手したり、陸橋や丘の上といったような高所への移動を可能にする。




↑飛行することはできないが、イメージ以上に上空まで上昇できる

搭乗者ゲロ必至の回転耐久レース!

人間…じゃなくてキツネの三半規管はいったいどのレベルまで耐えられるものか? きっとみんなも疑問に思っているはずだ(断定)。そんな科学的実験にうってつけなのが、ランドマスターの連続ローリングくるくる合戦。つぶらな瞳のフォックスが目を回す姿を思い浮かべながら実験してみよう。

いつもより多く回っております!!


↑時には逆回転を織り交ぜてみよう


↑悪路を利用すればさらに過酷な実験になる

スターフォックス64名(迷)言集

「お前 海でも泳ぐのか」(ファルコ)　スターウルフばりの嫌味なセリフをボソッとつぶやくファルコのセリフ。確かにカエルは淡水でしか生きられないから、いくら奇麗なマリンブルーの海でも泳ぐことはできないよね。

改造潜水艦
ブルーマリン
BLUE MARINE

スターフォックスのメカニック担当であるスリッピーが、持てる知識をフルに活かして個人的に作った潜水艦。趣味で作製したにもかかわらず、レーザーやホーミングミサイルなど強力な武器を使用できたりするのだ。ゲーム中では唯一、惑星アクアスでの戦いでフォックスが搭乗することになる。スリッピーの夢（破壊欲）が詰まったこの潜水艦で、ぞんぶんに暴れまくろう!!





⬅⬆アクアスでしか乗れない貴重（？）な潜水艦

機体に慣性が働く独特の操縦感覚

水中で動くため、アーウィンにくらべて動作の始まりが鈍く動作後に慣性が大きく影響する。操縦はアーウィンと同じで、宙返りとUターンを除く動作が同じボタン操作でできる。しかし、アーウィンと同じ感覚で操縦を行うと、ブルーマリン独自の慣性の働きにより障害物が回避できないぞ。アーウィンよりこころもち、細かな動作を行うようにしよう。

ブーストで加速！






⬅⬆２つの操作でスピードの調整を行う



⬅障害物や敵の攻撃をかわすときに使え



➡慣性が働くため、移動したあとはすばやく逆に3Dスティックを傾けよう



➡使用中は敵のレーザーを弾くことができる。敵の攻撃を回避するときに使え

攻撃はレーザーとホーミングミサイル

レーザーはレーザーエナジーを入手することにより2段階にパワーアップする。ホーミングミサイルは弾数が無限で、標的に自動でロックオンがかかる。また、レーザーで撃っている敵にロックオンカーソルを誘導することも可能。ホーミングミサイルを発射すると暗やみを照らすこともできるぞ。



⬆連射することが可能。近距離はこれで



⬆ロックオンがかかると照準が赤くなる

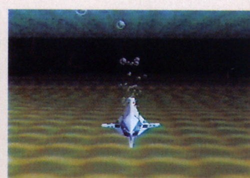


⬇ホーミングミサイルを発射!!　連射はできないが、１発の威力は高い。こちらをメインの武器として使っていこう

一度しかない海底散歩を楽しむ！

空から陸ときたら最後はやっぱり海でしょう。雇われればどこへでも出撃するスターフォックスが、ついに海中へ進出。でも、できるならもっとキレイな海で海中散歩を楽しみたかったのにネ。

⬇任務に赴くというよりもグレートフォックスから汚い海底に捨てられるという雰囲気だよね





⬅⬆一見のどかな海底だけど、汚染のため視界不良。ブルーマリンじゃなくてダークマリンだよね

ちょっと暗くてブキミです

スターフォックス64名（迷）言集
「さすがはスリッピー　メカニックは一流だな」（ペッピー）　スリッピーのいじめられネタをもう１つ。このセリフは決してスリッピーを誉めているのではない。セリフの裏に「アーウィンの操縦は…」という意味が隠されているよね。

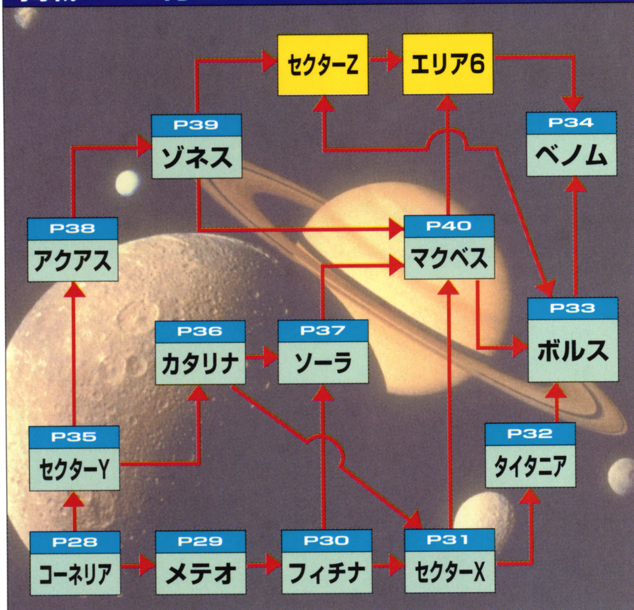
出撃から惑星ベノムまでのステージを詳しく紹介

『スターフォックス64』メインゲーム攻略

アイテムの入手法からボス戦の攻略まで！ これから始まる14ページが、やとわれ遊撃隊の一員として戦地に赴くパイロットたちのバイブルとなる!!

ライラット系の惑星を調査し惑星ベノムまで生き残るのだ

ライラット系の全15ステージで繰り広げられる戦闘に突入する前に、「メインゲーム攻略」の使用法を理解して欲しい。今回の攻略は、セクターZとエリア6を除く13ステージを攻略。各ステージの攻略ページは、左のルートマップのステージ名の上に記してある。また、矢印は進むことができるステージを表している。



シールドリングとレーザーリングを集めろ

今回の攻略では、ステージ中に点在しているアイテムの入手をメインとしている。入手することでアーウィンのシールドゲージや残機を増やせるシールドリングとレーザーをパワーアップさせられるレーザーエナジー入手法は特に詳しく解説している。是非とも役立ててもらいたい。

アイテムが出現した





⇧⇦アイテムは、敵が隠し持っていたり、ステージ上に隠されているのがほとんど

ボスの弱点も段階別に解説!!

各ステージの最後に控えているボスキャラは、そのほとんどが弱点（攻撃でエネミーシールドが減少するポイント）を変化させていく。それぞれのボスに対して、画面写真を交えながら、その初期段階から変化する弱点別に攻略法を解説していくぞ。

必ず弱点があるぞ！



⇧ボスの機体に黄色い部分を発見したらそこが弱点だ。レーザーを撃ち込め



⇧2段階、3段階と変形することに攻撃方法も変化してくる。攻撃を見切ることも必要

アイテムマップの見方

シールドリングとレーザーエナジーは、アイテムマップで大まかな位置を表示。マップは、ステージを上から見たもので、マップの上の方にあるアイテムは、ステージの右側にあると考えて欲しい。

アイテムマップ　スタート　ボス戦　S1 S2 S3 S4 S5 S6 L1 L2

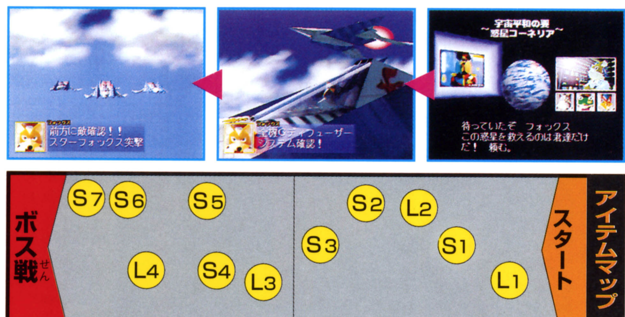
Sについて
ステージ上でシールドリングが出現する位置をSで表示してある。円内のSの右に書かれている数字は、攻略記事の本文中で使用している記号に対応している

中間地点
ステージの中間にあるチェックポイント。距離の目安にしよう

Lについて
レーザーエナジーがある位置をLで表示。Lの中の数字は攻略記事の本文中の記号に対応

宇宙平和の要 惑星コーネリア ～スターフォックス出撃～

難易度：1



アイテムマップ

スタート → L1 S1 L2 S2 S3 L3 S4 L4 S5 S6 S7 → ボス戦

新生スターフォックスがついに出撃。アンドルフの魔の手は緑と水に囲まれたコーネリアにまで及ぼうとしている。果たしてこの美しい星を救うことができるのだろうか

シールドリング　宙返りをしてリングを2つ獲得

S3のシールドリングは閉ざされた門をレーザーで破壊してゲットしよう。S6、7は縦に2つ並んでいる。2つのリングが見えたら下のS6に照準を合わせよう。そしてそのまま進み、S6を取る瞬間に宙返りすると両方入手だ。



⬆宙返りを使えばホラこの通り。回るタイミングが命なので、リングとの間合いを考えよう

⬇シールドリングが縦に2つ並んでいるぞ。どうやったらうまく2つとも取ることができるのだろうか？



門の中に発見した



⬆➡一見何もなさそうな門を破壊してみたら、アラ不思議。シールドリングが出現したぞ

レーザーエナジー　ビルのあい間をブーストで加速

L2のレーザーエナジーを入手するにはブーストを使わないといけない。L2は右から倒れてくるビルに通路をふさがれる前にブーストで通り抜け、入手しよう。L3は柱と柱の間にあるので、低空飛行で飛んでいけば取れるぞ。



⬆柱に機体をぶつけないように気をつけよう。そんなに幅が狭いわけではないので、低空飛行で落ち着いて飛んでいけば大丈夫



⬆ブーストを使って一気に加速。ビルに激突するつもりでそのすき間に突っ込んでいけ



⬆レーザーエナジーが見えているのにビルが倒れてきた。このままではビルにジャマされて獲得することができないぞ

仲間の救出　ブーストを利用しファルコに追いつけ

チェックポイントを抜けたあたりでファルコが敵機に追いかけられてしまう。ここではブーストを使って前に追いつき、ロックオン攻撃で敵機をすばやく撃墜せよ。



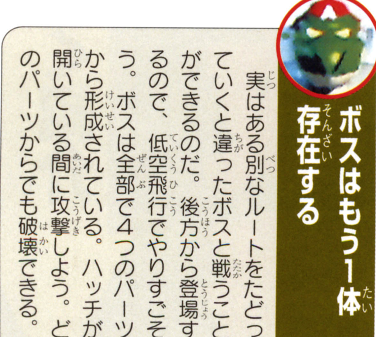
⬆ファルコのピンチだ。すぐに現場直行

見事に撃墜した



⬆ブーストを使ってファルコに追いつくことができた。操作を間違えてブレーキを使ってしまわないように注意。あせるとよく間違える

ボスはもう1体存在する



実はある別なルートをたどっていくと違ったボスと戦うことができるのだ。後方から登場するので、低空飛行でやりすごそう。ボスは全部で4つのパーツから形成されている。ハッチが開いている間に攻撃しよう。どのパーツからでも破壊できる。



⬆どうやったらこのボスに遭えるのか。その謎は何回もプレイして自分で見つけよう

ボス戦　ボスの脚を攻撃し動きを止めろ

初めて出会うボスはロボットタイプだ。ここからはオールレンジモードに切り替わり、アーウィンがUターンをすることができる。ボスはフィールドを走り回るので脚を攻撃して破壊させよう。そして動けないボスの背中に攻撃だ。



⬆この脚さえ無ければこっちのものだ



⬆あとはじっくり料理して倒そう

スターフォックス64名(迷)言集

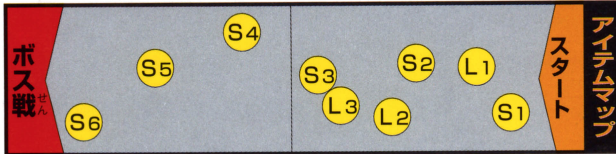
「オイラから逃げようなんて甘いよ！」（スリッピー）　みんなにイロイロと言われるスリッピーだけど、時にはこんな威勢のいいセリフを吐いて敵機に向かって突撃していくこともある。無事に済めばいいんだけど…（左ページに続く）。

小惑星帯 メテオ ～アステロイドをこえて～

難易度：1







飛行するのも困難な隕石群のなかにも敵の魔手は伸びていた。巨大隕石が迫る、スターダストが散る、決して有利な空間とはいえないが自慢のテクニックで回避しながら突撃だ！

シールドリング 仲間のファルコがリングを発見

チェックポイント通過後、隕石群に遭遇する。一見すると何もないのだが、しばらくすると後方からファルコが登場。ファルコのレーザーが隕石に当たりシールドリングが出現する。ラッキー。



こんなところに一体何があるというのだ



ファルコが後方から登場だ。まったくチームプレイを乱されると非常に困るんだよなぁ。編隊を乱さないように頼むよ



ファルコ！ ナイスアシストだったよ

レーザーエナジー 隕石リングを4つくぐると入手

最初に出てくる隕石のリングを順番に通過していくと、4つめのリングの中にL1のレーザーエナジーが出現する。またL2はステージ中盤に登場する5機の編隊をすべて撃墜すると出現するのだ。



慎重にくぐっていけば問題はない。落ち着いてね



3つめをくぐった瞬間に4つめの隕石リングの中にレーザーエナジーが出現するしくみだ



5機の編隊を撃墜だ

レーザーで1機ずつ破壊してもよいがうまく当たらないこともあるのでロックオン攻撃やスマートボムを多用しよう

テクニック ブーストとブレーキで巨大隕石をクリア

ステージ中盤では巨大な隕石がアーウィンを襲い、スピードを調節しないとぶつかってしまう。迫り来る隕石をよく見ながら、ペッピーの通信を頼りに、ブーストとブレーキを使って通過しよう。



今度の隕石は今までのものと違ってとにかくデカい。もちろん破壊できない



どんどんアーウィンに迫ってきた。迫力に圧倒されそうで、モタモタしていると隕石につぶされてしまうぞ

ペッピーのアドバイスを参考にしながら



隕石の動きを見てスピード調節だ

ボス戦 巧みな演技にだまされるな

宇宙のステージだけに宇宙船タイプのボスが登場する。このボスは3段階に変形して襲ってくる。第1段階は中央にある盾に隠れた部分が弱点。誤って盾を撃ってしまうとエネルギーを吸収してレーザーを放ってくるぞ。第2、第3段階と、種類の異なるレーザーを放ってくるが急旋回で回避だ。あとは黄色く光った弱点を攻撃だ。



あやまって盾にレーザーを当ててしまうとエネルギーを吸収して反撃してくるぞ！



4ヵ所からエネルギーを発射し、それを1ヵ所に集中させて攻撃してくる。急旋回で逃げろ



この猿芝居にだまされるなよ！

降参したと思ったら…



ボスの左右から発射されるピンク色のリングレーザーも急旋回すればよけられるはずだ

スターフォックス64名(迷)言集

「ワー 来るな！ 来るな」（スリッピー） やっぱりというか、案の定と申しますか、結局オチはこうなるわけです。お調子者の本領発揮といえばそれまでですが、それにしてもどこか憎めないところがある可愛い仲間だよね。

コーネリア軍情報基地 惑星フィチナ ～宿敵あらわる!!～

難易度：2





占領されてしまった前線基地を奪い返そうとしたフォックスたち。さらにそれを阻止しようと現れたスターウルフ。しかし肝心の基地には時限爆弾が…。基地の爆破を阻止せよ。

オールレンジモード 敵機の位置をレーダーを見て知れ

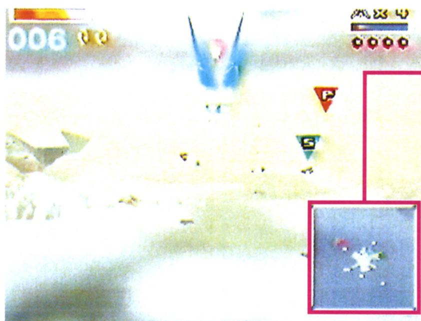
360度ステージのオールレンジモードでの戦闘だ。敵機と味方の位置は画面右下のレーダーで示されているので、周りの状況を確認しながら戦っていこう。味方がピンチのときなどは、レーダーを見てすばやく援護に向かおう。

敵だらけの戦場



⬆オールレンジモードは見渡す限り敵機だらけだ。ロックオンしたら撃ちもらすな

レーダーを観察せよ



⬇ステージ内の状況が一目で分かるので仲間の救出にもすぐに対応できるぞ

スターウルフ 味方のピンチを救ってあげよう

スターウルフは味方一人一人にマンツーマンで背後にくっついてくる。仲間からSOSの通信が入ったら、急いで救出することが大事。万が一救出に失敗してしまうと、それまで仲間についていたヤツが自分（フォックス）の背後についてしまうのだ。そのためにも画面内に表示されるSOSを示す矢印を追って、救出に向かえ。

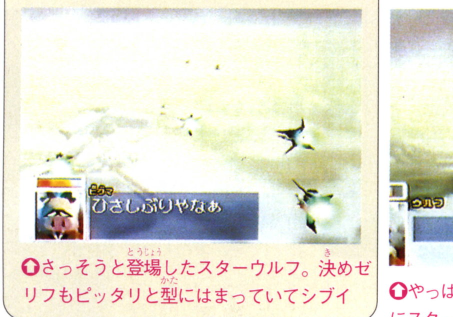
ロックオン攻撃でピンチをしのいだ



⬅⬆とにかく仲間は背後からの攻撃に弱い。SOSの通信が入ったら急いで救出しないとダメージが増していくぞ

スターウルフ登場

ねちっこい攻撃が特徴のならず者のやとわれ遊撃隊スターウルフ。このステージはスターウルフを何機撃墜できたかによって後のステージ展開が大きく変わってくる。実は撃墜されたスターウルフは後のステージではもう出てこないのだ。



⬆さっそうと登場したスターウルフ。決めゼリフもピッタリと型にはまっていてシブイ

自分の後ろに…



⬆やっぱり嫌な予感が的中した。何と自分の背後にスターウルフの方々が俺のことを狙っていた

⬇背後からの攻撃が妙に激しくなったような気がする。何か嫌な予感がするのだが気のせいだろうか。もしかして自分の後ろに何かが…

味方の援護に失敗



⬆あえなく退却。助けられなくてゴメン

爆弾撤去 基地の爆発を何とかくい止めろ

基地の爆発を止めるにはスターウルフ全滅が絶対条件。フィチナ到着までにレーザーエナジーを2つ入手していれば、展開が楽になるので入手しておくのがベスト。

撤去に失敗だ!!

全滅させられないと



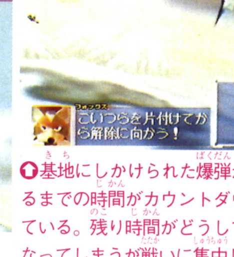
⬅⬆スターウルフの退治に失敗。基地の爆弾撤去にも失敗だ

スターウルフを全滅させると



⬆時限爆弾の撤去に成功したことに

残り時間



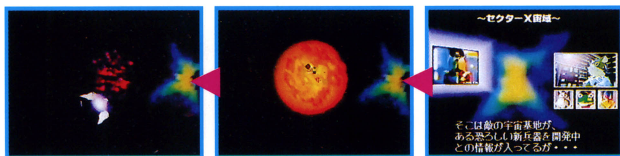
⬆基地にしかけられた爆弾が爆発するまでの時間がカウントダウンされている。残り時間がどうしても気になってしまうが戦いに集中しよう

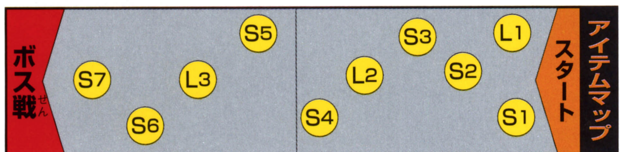
スターフォックス64名(迷)言集

「バカモン ワシだ！」(ペッピー) フォックスが間違ってペッピーをレーザーで撃ってしまったときに言うセリフ。ちなみにペッピーは自分のことを「ワシ」と言い、スリッピーは「オイラ」、ファルコとフォックスは「俺」と言う。

セクターX宙域
～宇宙基地のナゾ～







恐ろしい新兵器の開発を確かめるべく、敵の宇宙基地に無謀にも潜入。しかしそこでフォックスたちが見たものは粉々に破壊された宇宙基地の姿だった。一体誰がこんなことを。

シールドリング　スマートボムで敵の編隊を撃墜

シールドリングは敵機を撃墜することで現れるものもある。S1はこのステージで最初に出てくる敵機編隊を、S6は敵基地の外側から攻めたときに登場する敵機編隊を全滅させるのだ。スマートボムやチャージ弾を使用してまとめて撃墜しよう。またS5はチェックポイント通過後の壁に並んでいる敵機を撃墜すれば出現する。







⇨広範囲の敵機にダメージを与えられる

まとめてやっつけろ!!





⇨スマートボムは爆発地点を調節できる



⇧スマートボムが無いと敵機を全滅させるのが非常に難しくなる。レーザーだけだとうまく当たらないのが現実だ

レーザーエナジー　アイテムを持った敵を見つけろ

L2のレーザーエナジーは敵基地進入時に、L3はステージ終盤に出現する3機の編隊を撃墜することで入手。ここで2つ入手し、ハイパーレーザーにさせよう。







連続ゲット!

⇧⇧確実に取れるものなのであせらずに敵機を撃ち落とせ。あとの展開が楽だぞ

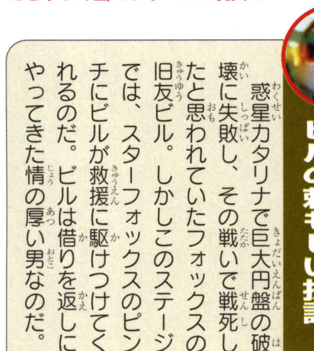


ハイパーレーザーだ!

⇧2つ入手できれば最強のレーザーにパワーアップする。硬い敵機でも楽々破壊できるぞ

ビルの頼もしい援護

惑星カタリナで巨大円盤の破壊に失敗し、その戦いで戦死したと思われていたフォックスの旧友ビル。しかしこのステージでは、スターフォックスのピンチにビルが救援に駆けつけてくれるのだ。ビルは借りを返しにやってきた情の厚い男なのだ。

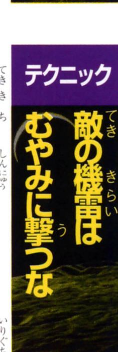




⇧死んでしまったと思われた旧友のビル。いきなりの登場に思わず感動してしまった

テクニック　敵の機雷はむやみに撃つな

敵基地に進入するさいに、入口付近に機雷が複数しかけられている場所がある。ここではレーザーを撃つのをひとまずお休みして、よけることに専念しよう。レーザーを撃つと思わぬところで機雷が爆発し、ダメージをくらうぞ。



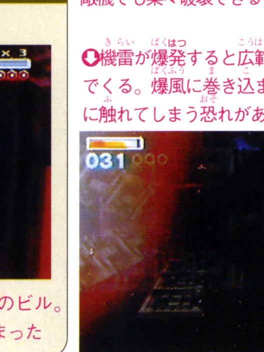
敵の機雷をよけろ





⇧機雷に少しでも当たると大爆発だ

⇦機雷が爆発すると広範囲に爆風が飛んでくる。爆風に巻き込まれると別の機雷に触れてしまう恐れがあるので注意

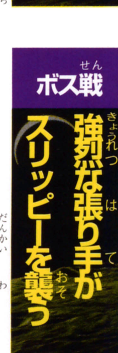






ボス戦　強烈な張り手がスリッピーを襲う

ここのボスは2段階に分かれて攻撃してくる。第1段階は弱点の目を狙って攻撃しよう。ボスの張り手攻撃は急旋回で回避し、攻撃態勢を整えるのだ。また第2段階は鉄板を投げたり、腕を回して攻撃するなど違ったパターンで攻めてくる。照準を頭に合わせて撃ちまくれ。早く倒さないと、スリッピーがボスの餌食に…。







⇨奇妙な声で話しかけてくる怪しいヤツ





⇨こんなもの、いきなり投げてくるなよ

ス、スリッピーッ！



⇨飛ばされていくスリッピー

スターフォックス64名(迷)言集

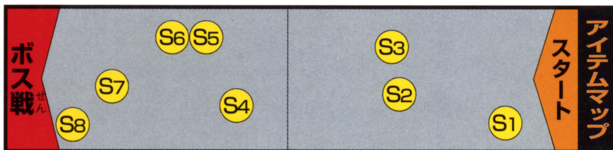
「俺の獲物に手を出すな　フォックス!!」(ファルコ)　オールレンジモードでファルコが追撃している敵機を横からかすめ取って撃墜すると聞くことができるセリフ。それなら早く撃ち落としてしまえよ、と言いたくなるよね。

禁断の惑星 タイタニア ～砂漠の狐～

難易度：2







遭難したスリッピーを探すためこの星に降り立ったフォックス。辺り一面砂漠に囲まれたこの星でランドマスターを操作してスリッピーの居所を突き止めるのだ。

シールドリング　ブレーキローリングでリングを2つ取る

ステージ序盤で入手できるシールドリング、S2とS3はちょっとしたテクニックを使わないと連続ゲットは難しい。コツとしてはS2を取った瞬間にブレーキ、そしてすばやく右にローリングすること。成功すればS3も入手だ。

S2、3



⇧ほぼ真横に2つ並んでいるシールドリング。普通に走っていては2つ入手することはできない。あるテクニックが必要になってくるのだ

ブレーキ

ローリング



⇦手元の操作が難しいが、慣れてくれば簡単にできるぞ

すると

2つめゲットに成功

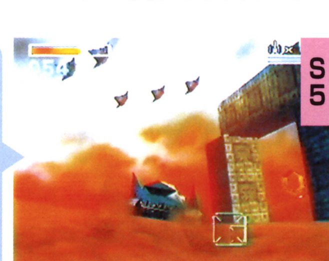


⇨連続ゲットを決めると気分がいい

死角のリングを見つけろ

シールドリング、S5とS6は普通に走っているだけでは見つけにくい場所にある。S5はステージ終盤にある2本の柱の陰に隠れているので近づいてよく見よう。またS6は谷に入る直前の、盛り上がった砂の上にある。高くて届かない場所にある場合は、ホバリングで上昇して入手しよう。

S5



⇧遠くからみると砂漠の上に2本の柱がただ立っているだけのように見えてしまう。近づくとその秘密がよく分かる

見えにくい場所だ

S6



⇧見渡す限り砂だらけ。辺りは砂嵐が舞い上がり視界を悪くさせている。高低差のある砂漠には多くの謎が隠されている

あ、あったぞ!!



⇧何と目の前の砂山の上にシールドリングが。ホバリングをしないと入手することはできない

テクニック　巨大生物はスマートボムで退治

ステージの最初に登場する巨大な生物。レーザーキャノンでも倒すことができるのだが、モタモタしていると崩れてくる巨大生物の死体に押しつぶされてしまう。スマートボムを弱点の腹に目がけてブチ込んでしまおう。スマートボムがない場合は、チャージ弾を使って攻撃してもよいだろう。

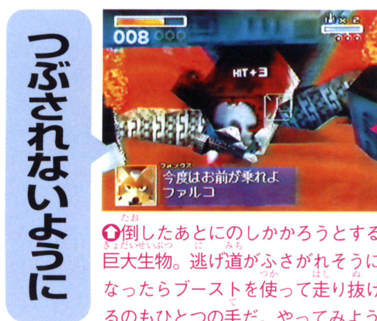


⇧ボスと見間違えてしまうほどの大きさをほこる巨大生物。1体だけでなく何体も生息していて群れをなしている

スマートボムが命中



⇧お腹の辺りに狙いをつければダメージを与えることが可能。ロックオン攻撃も有効だ



⇧倒したあとにのしかかろうとする巨大生物。逃げ道がふさがれそうになったらブーストを使って走り抜けるのもひとつの手だ。やってみよう

つぶされないように

ボス戦　すばやく倒してパーツ再生を阻止

3段階の攻撃をしかけてくる虫のようなボス。段階ごとに手、腕そして腹をそれぞれ攻撃することで倒すことができる。ボスの攻撃は左右のローリングでかわし、攻撃態勢を整えるのだ。

手を攻撃



⇧スリッピーの機体をつかんで放さないイヤらしいこのボス。早く放せ！　コノヤロー

腕を攻撃



⇧砂の中に隠れていたボスの全体像が明らかになる。手からの攻撃は左右のローリングで回避

スリッピー救出!!

腹を狙ってガンガン攻撃



⇦⇧スリッピーが救出されれば心おきなく攻撃することができる。しかし早く倒さないと破壊されたパーツが復活して攻撃してくるぞ

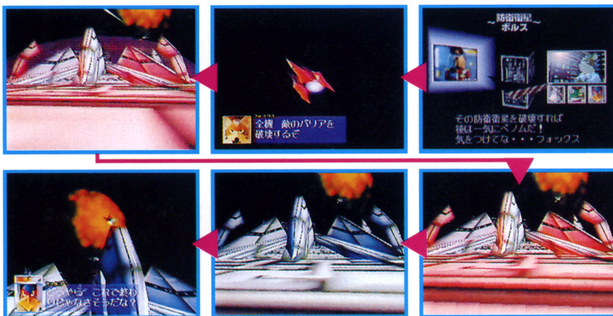
スターフォックス64名(迷)言集

「敵を1匹も後ろに通すんじゃないぞ」(ペッピー)　いわれてみればスターフォックスの面々はキツネに鳥にカエル、ウサギだし、敵キャラもハ虫類やサルだから「匹」と数えるのが正しいような気がするけど…。

防衛衛星 ボルス ～最後の砦～

難易度：2





この防衛衛星を突破できればベノムまであと少し。敵のバリアを解除して防衛衛星を破壊するのが今回の目的だ。しかしヤツらがだまってなかった。そう、スターウルフだ。

バリア破壊 敵のバリアを解除するのだ

このステージの敵機はバリアで守られている。周りに配置されている6本のエネルギータワーの上部をロックオンして攻撃しよう。ブーストでタワーになるべく近づくとロックオンしやすいぞ。

全部で6本あるぞ



⇧エネルギータワーを6本すべて破壊しないとバリアを解除することができない。敵機は無視してタワー破壊に専念しろ

ロックオンで狙え



⇧遠くからだと無理だが、ある程度近づけばロックオン攻撃できる



⇧エネルギータワーから不気味な光が発射されている。これがボルスのバリアの元なのだ

スターウルフ スターウルフを1機ずつ撃墜

ここで再びスターウルフが登場する。惑星フィチナで対決したときと比べて攻撃が激しくなっている。またスピードも速く、背後を取りにくくなっているのでロックオンがかかったら急旋回してしつこく追いかけて攻撃しよう。



⇩スターウルフの攻撃はハッキリ言ってしつこい。まとめて相手にしようとせず1機ずつ順番に撃墜していこう

背後を取れ!



⇧相手の背後を取ったら死に物狂いで追いかけろ。相手が宙返りをして逃げるまでは攻撃の手をゆるめてはいけないぞ

スターウルフの最後



このステージでは、惑星フィチナで撃墜されたスターウルフは登場してこない。もしもフィチナで全滅させることができたら1人も出てこないのだ。したがってパワーアップしたスターウルフの攻撃を受けることなくステージを進むことができる。



⇧このステージはスターウルフが出てるからこそ、映えるような気がするのだが

対防衛衛星 出現したコアをすべて破壊しろ

スターウルフ登場から約30秒後にコアが出現する。しかしコアの破壊はスターウルフを全滅させてからにしよう。出現したコアはクルクルと回転していて、狙いが定めにくくなっている。やたらめったらレーザーを撃つのではなく、照準をコアに合わせ1つずつ確実に破壊していこう。

コアが出現



⇧ステージ中心部にコアが現れる

回転するコアを狙え



⇧出現したコアはゆっくりと回り始める。動くので照準の狙いが定まりにくいのだ

強力レーザーをよけろ

コアは複数存在し、1つ破壊するとその場所から強力なレーザーを放ってくる。ある程度コアを破壊するとレーザーの数も増えるので、コアを破壊して通りすぎたらブーストで逃げ、Uターンする。この動作を繰り返すのだ。

コアを破壊したら



⇧敵のレーザーのあい間をぬって攻撃

ブーストで加速



⇧アーウィンを襲う青色のレーザー。ブーストチャージの限界まで逃げてしまおう

Uターンで攻撃再開



⇧コアの残り数が少ないとタイミングが重要になる

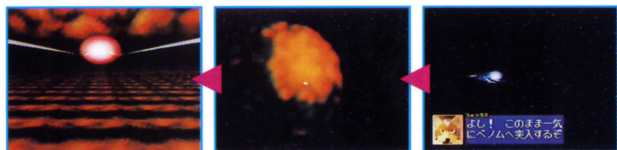
スターフォックス64名(迷)言集

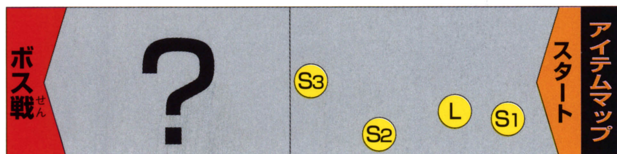
「フォックス! 俺たちを犬死にさせるつもりか」(ビル) 誤射してしまったときにビルが思わず叫ぶセリフ。ビルが死んだら言葉通り「犬死に」ですわなぁ。動物ネタの掛け言葉やジョークはまだまだイロイロあるよ。

悪の根源 惑星ベノム ～決戦～



アンドルフの待つ惑星ベノムまでとうとうやってきた。しかしベノム内での敵の攻撃は激しさを極めている。さまざまに分岐するルートを理解しフォックスたちよ生きて帰れ。





アイテム
タイミングよく宙返りを決めろ

ステージ序盤で敵機の大編隊を退けたあと、障害物をはさんで上下にレーザーエナジー（L）とシールドリング（S1）が浮いている地点がある。障害物に当たらぬように、シールドリングの手前から宙返りを開始して2つ取れ。

柱を隔ててアイテムが2つ



2つのアイテムを同時に取るにはアクロバティックな技が必要になってくる。今までのステージでも使ってきたテクニックだぞ

シールドリングを取った瞬間



障害物にウイングをぶつけないように

宙返りでもう1つも狙う



アイテムを吸い込んでいくように入手

分岐
比較的安全な右ルートを進め

このステージでは分岐地点が数多くあり、進んだルートによってトラップや敵の出現数が変化するぞ。比較的楽なルートは、最初の分岐を左に進み、2つめの分岐からは右に進んでいくルート。最初の左の分岐通路ではファルコが援護射撃をしてくれ、さらに右に進んだあとにリザーブボムを大量に入手できる。仲間と同じ方向へ進むと、助言や援護をしてくれる。

左右に矢印が出現



ファルコと同じ方向へ進んでいく



編集部のオススメルートだ

ボス戦
迫りくる障害物のパターンを知れ

サルの石像が立ち並ぶ神殿の中にボスは潜んでいる。ボスは直接攻撃はしてこないが壁を崩してくるので、うまくよけて進んでいこう。パターンとしてはボスがジャンプすると床から柱が出現し、肘で壁を殴ると横から柱が出現するのだ。パターンを覚えて柱の合間を正確にくぐっていこう。

ジャンプすると



狭い通路で大ジャンプ

床から



通路をふさぐ障害物が出現する。3Dスティックの微妙な操作で機体をコントロールしていこう。あせらずに落ちつくことも肝心だぞ

壁を殴ると



走りながら壁を殴る

壁から



壁の中から障害物が飛び出してきた。出現パターンが決まっているのでそれさえ覚えてしまえば、ノーダメージでの通過も可能だろう

逃げる巨体を狙え

柱をうまくよけつつ攻撃をくわえていく。ボスの体は9つのパーツから形成されており、そのパーツをすべて破壊しなければならないのだ。照準を定めて、狙いをつけよう。パーツ破壊後は背中の弱点を狙ってレーザーを発射。ボス破壊後、いよいよドクター・アンドルフとの決戦だ!!

各パーツを破壊



レンガのような体が崩れていく



各パーツを1つずつ破壊してまる裸に

パーツを破壊後



メカの部分がむき出しになっている。ボスの正体がロボットだとは知らなかった

背中を狙え



赤く光っている背中の部分が弱点だ。こいつを倒せばアンドルフまでもう少しだぞ

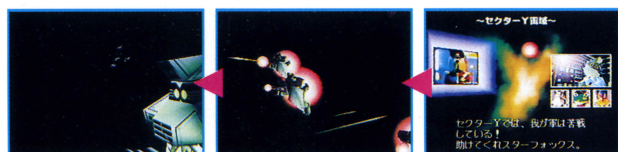
スターフォックス64名(迷)言集

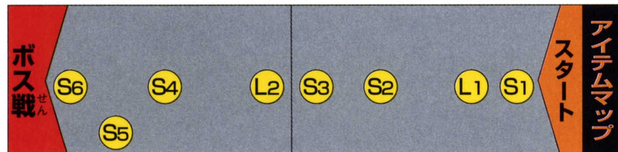
「あまり熱くなるなよ　いくぞ」（ビル）　カタリナでともに戦ったビルが援軍に駆けつけてくれたときに言うセリフ。
これも一応ジョーク（コテコテのアメリカン？）になっているようだけど…このセリフで笑うのはチョット無理がある。

セクターY宙域 〜激戦区!!〜

難易度：2







ロボット率いる敵艦隊の攻撃で、不利な状況の味方の艦隊の援護に向かうフォックスたち。これ以上敵を味方艦隊に近づけるな!! 1機も逃すことなく戦艦隊の中央を突破せよ!!

シールドリング すべて戦艦の近くに配置してあるぞ

戦艦が近づいたら辺りを確認。シールドリングは、あまり上下左右に移動せず中央を進んでいくと見つけやすい。S2はスクロールが停止して、敵機の大群が出た直後に敵戦艦の上下を進んでいく。そこで現れる敵編隊を全滅させると出現するぞ。S5はS4のすぐあとの戦艦の後ろに隠れている。戦艦中央のアーチをくぐったら、すぐ左上に移動して入手せよ。



⬆たくさんの敵機がこちらに飛来してきたあと、敵戦艦の上下に移動するがどちらに行ってもOK



➡敵編隊はホーミング弾で撃墜しよう



⬇戦艦中央のくぼみにあるアーチをくぐったあと、すぐ左上にある。ブレーキをかけて減速すると取りやすい

レーザーエナジー ロボットを撃墜してアイテムを出す

L1のレーザーエナジーは、右下から出て来る青いロボットの2体めを破壊して出現させる。L2はチェックポイント通過後、上下のルート分岐を下に進む。直後に出現する2体の青いロボットを撃墜して出現させる。ロボットは動きまわるので、出現したら早めにホーミング弾で破壊しよう。



⬆緑のロボットが3体出現したあと、チャージを溜めておく。青いロボットが出現したと同時にロックオンをかける

下ルートを通り…



⬆緑のロボットが出現したら下に移動

2体のロボットを撃墜



⬆直後に青いロボットが出るので撃墜

ボス戦 2回にわたる戦闘で3体のロボットを破壊

ボス戦はオールレンジモードで行われる。2体のロボットを倒したあと、新型の1体と戦う。ボスにはロックオンできないので、レーザーで攻撃せよ。動きが速く画面上から見失いがちなので、レーダーで位置を確認しながら戦え。

レーダーで位置を確認



⬆Uターンを使い正面にとらえて攻撃

紺と黄の2体を倒せ

紺と黄の2体のロボットが同時に出現。ボスのシールドゲージは2体で半分ずつ。近づくと体当たりをしてくるので遠距離で戦え。紺のロボットは見づらいので、レーダーで正面にいるのを確認しながら攻撃に向かおう。

同時に出現





⬆➡機体の色がちがうだけで形は同じ。倒す順番はないので、どちらから破壊してもいいぞ

すばやい新型を倒せ

2体のロボットを倒すと出現。かなり動きが速くレーザーを当てづらいので、一撃離脱が基本戦術となる。しばらくすると戦艦上を歩きだすので、狙いを定めてレーザーを撃ち込むのだ。

盾はレーザーで破壊



⬆盾にレーザーが当たるとダメージ無し

体当たり攻撃をよけろ



⬆近づいたら急旋回でよけろ

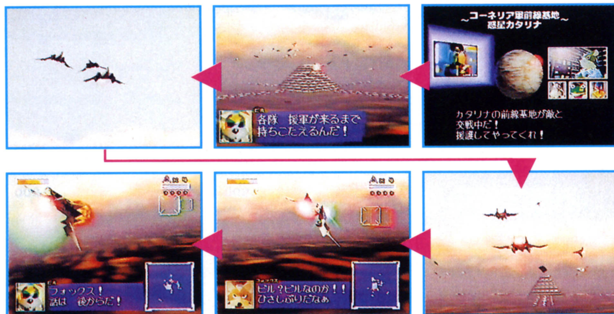
戦艦上を歩くときが撃ち込むチャンス



⬆サルの余裕のセリフとともにこのモードになる。正面にとらえて一気に攻撃だ

スターフォックス64名(迷)言集

「頭を冷やして行きますよ」（フォックス） ソーラーへ出撃する前に言うセリフ。プロミネンスが吹き上がる灼熱の惑星に掛けた（アメリカン）ジョーク？ ソーラではキャラが「熱」「炎」をネタにジョークをかましてくれる。



コーネリア軍前線基地 惑星カタリナ ～旧友との再会～



難易度：2

カタリナの前線基地が現在、敵と交戦中これを援護に向かうスターフォックス。ビルが率いる各隊と合流して、巨大円盤の魔の手から基地を守りぬくのだ!!

ホーミング弾
味方が多いのでレーザー使用禁止

混戦のため、敵機と味方機が区別しづらい。むやみにレーザーを撃つと味方機を巻きぞえにしてしまうので使用をひかえろ。ここではホーミング弾を使っていく。敵機にしかロックオンしないので、なんなく撃墜できるぞ。

味方にロックオンしないので…



乱戦で敵と味方が区別しづらい

敵機だけを撃墜できる



ホーミング弾で敵機だけ撃墜しよう

親しい友、ビル登場



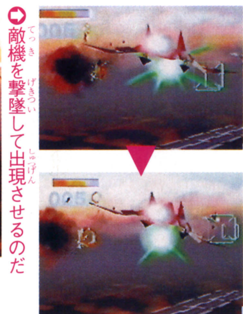
ここで初登場となるビルは昔からのフォックスの友人。援護に向かったときのフォックスとビルのやりとりから、おたがいの立場は知らされていなかったようだ。ビルはバーナード隊とドーベル隊を引き連れて、フォックスたちと戦ってくれる。



フォックスに会えてうれしそうなビル。つもる話もあるだろうが、戦闘のあとだ

シールドリング
敵機を撃墜して出現させていこう

敵機を撃墜していくと、まれにシールドリングが出現する。おなじくサプライリングも出現する。シールドリングは出現したあと、取らないでいると30秒ほどで消えてしまう。サプライリングは画面外に逃すと消えてしまう。両方とも出現したら早めに取ろう



敵機を撃墜して出現させるのだ

サプライリングも出現



サプライリングはシールドリングに比べ出現率が高い。これでシールドの回復をしよう

ボス戦
浮遊する巨大円盤のコアを破壊せよ

ステージが始まってから、約2分後に巨大円盤が出現。4カ所ある巨大円盤のハッチから敵機が出現するので破壊しよう。ハッチはすぐに閉じ、開いているときにしか攻撃できない。ハッチが開くときにビルが教えてくれるので、急いで攻撃に移ろう。

ハッチ出現を全軍に連絡



Uターンなどを駆使してハッチに向かおう



巨大円盤のハッチから敵機がワラワラ出てくる。このあとステージ上は敵機だらけになる。これではキリがない…

4カ所のハッチを攻撃



ハッチに向かってレーザーを連射しろ

時間経過でコア出現

巨大円盤が出現したあと、約5分経過すると円盤中央にコアが出現する。右上にタイマーが表示され、コアを1分以内に破壊しなければならない。コアを画面中央にとらえ、スマートボムを当ててやると短時間で破壊できるぞ。

1分以内にコアを破壊



右上のタイマーが0になる前に、コアを破壊せよ



コアに近づいたらスマートボムを発射。いっしょにレーザーもバリバリ撃ち込んで、一気に破壊せよ!!

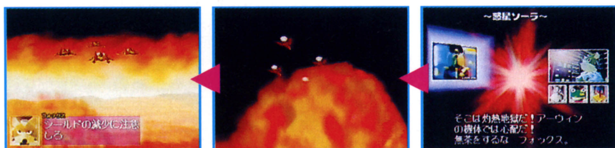
1分を過ぎると…

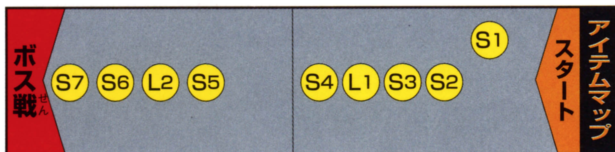


基地壊滅!!

フォックスたちを逃がすビル。善戦むなしくも巨大円盤からのレーザー1発で基地が壊滅!!

スターフォックス64名(迷)言集
「俺はお前たちの仲間じゃねえんだ！　あっちいけ」（ファルコ）　ソーラで火の鳥に追い駆けられているときにファルコが言うセリフ。ファルコも鳥類だから「仲間じゃねえ」とは言えない気がするんだけど…。





惑星ソーラ ~絶体絶命~

難易度:3

灼熱地獄のなか、高熱に耐えるアーウィンの機体も徐々にむしばまれていく。炎の噴き出しなどの危険を回避し、サプライリングでシールドを回復しつつ進んでゆけ!!

サプライリング 飛びだす岩を壊し補給していこう

ソーラが発する熱のため、徐々にシールドが減少していく。下の溶岩に近づくとシールドの減りが大きいため、画面上部を飛行するのだ。溶岩から飛び出す岩を破壊するとサプライリングが出現するので、必ずゲットしよう。

サプライリングが出現!!


これを入手しないとかなりつらい


溶岩から出てきた岩を破壊せよ。なかには大きな岩もまじっており、途中で4個の岩に分かれるものもある

シールドが減少する

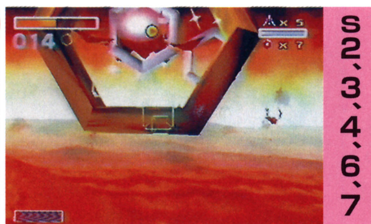


シールドが減少していくがギリギリ残る。これだけで撃墜しないがダメージを受けるとアウト

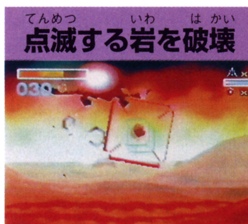
シールドリング 決まったポイントにランダムで出現

飛びだす岩のなかに、いくつか点滅する岩がまじっている。これを破壊すると、シールドリングが出現するので入手しよう。だが、S2、3、4、6、7はランダムで出現するので、必ずしも入手できるとはかぎらない。

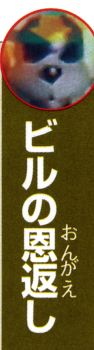
S2、3、4、6、7


必ずしも出現するとはかぎらないので、出現したときは逃さず破壊せよ。また、同じ地点に2個いっぺんに出現する場合もあるぞ

点滅する岩を破壊


シールドゲージの上限を増やすためにも最優先で破壊、シールドリングを手に入れろ!!

ビルの恩返し



カタリナからソーラに進んでくると、始まってから少し進んだ所でビルが駆けつける。ビルはレーザーエナジーを1つ、サプライリングを3つ出してくれるぞ。カタリナではフォックスたちが助けた側だったが、今回はこちらが世話になる番だ!!


アイテムを出したあとは、いずこともなく去っていく。サンキュー、ビル!!

レーザーエナジー 通信をキャッチして補給パーツをもらう

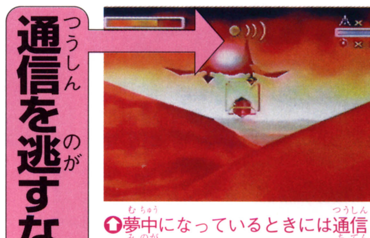
L1のレーザーエナジーは、始まりから3つめの溶岩の盛り上がり部分で通信を受けて入手。L2はチェックポイント通過後から、5つめの溶岩の盛り上がりで通信を受けて入手。ただし、両方ともリザーブボムになるときもある。

ボムの場合もある



すでにレーザーがパワーアップしていると、補給パーツの中身がリザーブボムになるときも

通信を逃すな


夢中になっているときには通信を見逃しがち。L1、L2の地点に近づいたら画面上部をチェック

ボス戦 両腕による攻撃を回避していけ!!

両腕を振り回して溶岩を盛り上げたりするので、気を抜かずにいつでも急旋回を使えるようにしておく。まずは両腕を狙って破壊。そのあとに弱点の頭を狙うとダメージを与えられるので、レーザーを連射。また、口から吐く岩を破壊するとサプライリングが出現するので必ずゲットすること。

口から吐く岩を壊しサプライリングを出せ


シールドを回復する唯一のチャンス

次に頭を狙え


ここまでくれば勝ちも同然

まずは両腕を破壊



溶岩に潜るので、早めに破壊しろ

スターフォックス64名(迷)言集

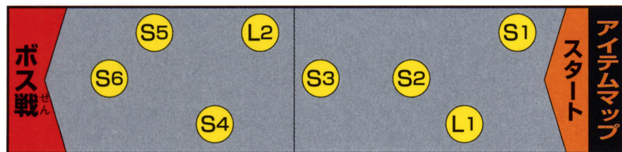
「助かったぜ 危うくケツに火がつくところだったぜ」(ファルコ) 仲間(?)に追い駆けられているファルコを救出すると聞くことができる。それにしても…ファルコ(鳥)のケツっていったいどこになるんだろう?

水の惑星アクアス
～バイオウエポンの恐怖～

難易度：3







フォックスは単身、ブルーマリン号に乗り込みバイオウエポンの調査に向かう。ホーミングミサイルの明かりをたよりに、汚染されつつある暗い海底を突破するのだ！

ホーミングミサイル 初めから使用できる さらに弾数は無限

ここでの攻撃はレーザーより、撃ち放題&自動ロックオンのホーミングミサイルをメインに使っていく。進んでいくと画面が暗くなってくるので、ホーミングミサイルを撃って周りを照らそう。

周りを照らせ!!

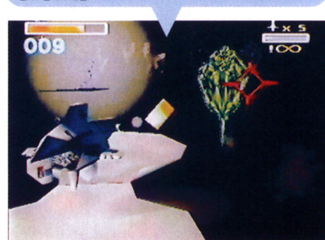


➡明るくなって周りを見渡せる



⬆汚染のためか、途中から画面がまっ暗になり何も見えなくなる。こうなったらホーミングミサイルを発射しろ!!

自動でロックオン



⬆レーザーで撃った敵に照準を誘導できる

シールドリング 貝を攻撃して開き中身を入手しろ

シールドリングのS3は、水没している柱を壊して出現させる。中央が削れている柱のみ破壊できるので、ホーミングミサイルで狙い撃とう。S5は、三角形の青白い敵が現れた直後に右下へ移動する。珊瑚礁があるので、これを破壊しよう。すると、その下の貝の中から出現するぞ。



⬆青い三角形の敵にぶつかってしまうと反動で機体を制御できずに取り逃してしまう。ここは慎重に行動しよう

こいつが目印



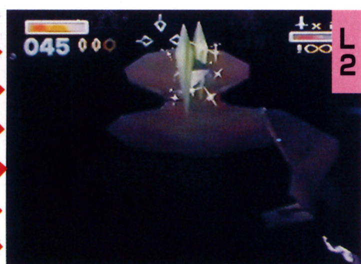


⬆柱の群れが見えたら、中央が削れている柱を狙い撃つ。左側の柱を破壊して、シールドリングを現させよう

レーザーエナジー アーチを2つくぐり貝を開いて入手せよ

レーザーエナジーのL1は、ステージ開始直後にある右側の2つのアーチをくぐる。そのあと、左にあるアーチの間の貝を開いて出現させよう。最初の2つのアーチをくぐっておかないと、貝を開いても出現しないぞ。L2はチェックポイント通過直後の貝を開いて出現させる。画面が暗く貝を見つけづらいので、ホーミングミサイルで明るくしよう。

チェックポイント直後



⬆チェックポイントを通過したら、画面の下にある貝をくまなく探してみよう

3つのアーチをくぐれ







⬆⬆⬆1つめのアーチをくぐる前に、ブレーキを使い速度を落としておく。2つめのアーチをくぐったら左に移動。3つめのアーチの貝を開き出現させよう

ボス戦 貝の上の物体を先に壊していこう

貝の上の物体から海ヘビのような敵が出現してくるので早めに破壊せよ。次に2本の貝柱を破壊。貝が開いている間しか攻撃できないぞ。貝柱を破壊すると上の殻が無くなるので、画面中央に移動して弱点の目玉を攻撃。そのあとは移動せずに、レーザーとホーミングミサイルを連射して破壊せよ。

中央の目を狙え



⬆画面中央で連射をしておけばOK

2本の貝柱を狙え



⬆これを壊せば、殻が閉じられなくなる

3つの物体を破壊



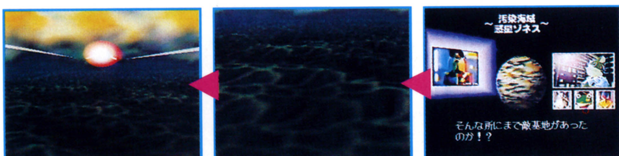
⬆海ヘビのような敵はレーザーで攻撃

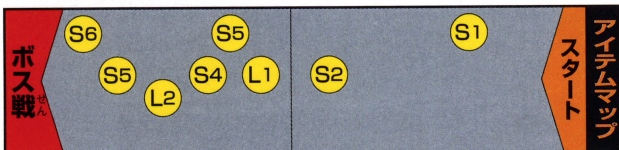
スターフォックス64名(迷)言集

「キャット!? どうしてお前がここに」(ファルコ)　ゾネスで突然登場してきたキャットをみてファルコが思わず叫んでしまうセリフ。ファルコのいつものクールさはどこえやら、あせりまっくっているファルコの顔が目に浮かぶよね。

汚染海域 惑星ゾネス
～侵略のはてに…～







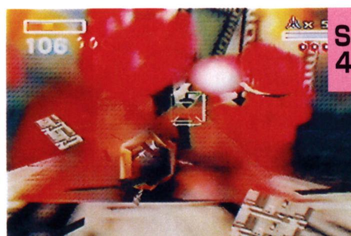
もはや、昔の面影もないほど汚染されてしまったゾネス。海洋生物も牙を剥いてくる。敵に発見されぬように海面近くを飛行、サーチライトを破壊しつつ突き進め!!

シールドリング ボックスを壊して出現させるのだ

S2をのぞいたシールドリングは、すべてボックスを破壊すると出現する。S4はタンカーの上にあるボックスの2個めを破壊して入手。S5は3つ並んでいるボックスの、いちばん奥のボックスを破壊して出現させよう。



⬆画面上部を進んでいけば、3つ並んでいるボックスを見つけやすい。ボックスをバリバリ破壊してやるのだ!!



⬆S4を取ったあとにタンカーにぶつかりやすいので、急旋回を使って右上に回避せよ



⬆チェックポイント通過後、4つの水車を過ぎたあとにある。支柱を中心に右にボックスが動くので、右に照準を合わせておく

レーザーエナジー 見えないアイテムを出現させよう

L1のレーザーエナジーは、チェックポイント通過後にある水車の扉の裏に隠れているぞ。扉の左右にある水車の上部分を撃ち、扉を上に移動させて入手しよう。L2は、スリッピーが掛け声とともに右下のアーチをくぐっていくので、後を追って同じアーチをくぐる。3つめのアーチをくぐったら左上に移動、目の前のアーチの間にL2が出現するので入手せよ。

水車を回し、扉を上げろ

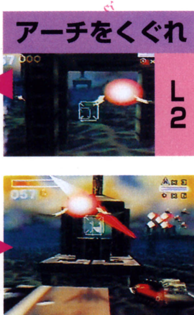


⬆扉の左右の水車をレーザーで攻撃する

スリッピーの後を追え

アーチをくぐれ



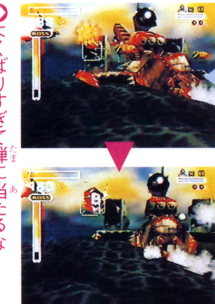


➡右下にあるアーチをくぐるのだ

ボス戦 スマートボムをたくさん集めろ

このボスは順番通りにパーツを破壊していくのだが、レーザーが通用せずスマートボムを使用しないと破壊できない。左右の砲台から発射される弾を破壊すると、必ずリザーブボムが出現するので入手せよ。持てる最大の9個までスマートボムを回収しておけ。

スマートボムを回収



➡よくばりすぎて弾に当たるな

気まぐれキャット登場

ここでキャットが初登場となる。ステージが始まりしばらくすると、どこからともなく飛来してきて左にあるサーチライトを破壊してくれる。チェックポイントの手前で敵機に追尾されるので、敵機を撃墜して助けてあげよう。



⬆大人の女性を感じさせる喋り方。フォックスもボウヤと呼ばれている

カイト型ロボットを破壊

各パーツを攻撃するときは、必ずスマートボムを使え。初めに2本の煙突を破壊して、水の中に潜れなくする。次に大砲を破壊すると、クレーンで大砲を海底から引き揚げようとするので一気に破壊するのだ。破壊に成功したら、残った片側の大砲を破壊するまえにスマートボムを回収しておくのを忘れるな。両側の大砲を破壊して本体だけにしたら、鉄球とバルカンをローリングでよけて、レーザーとスマートボムで破壊せよ。

上の2本の煙突を狙え



⬆2本の角のような部分を狙え

大砲を狙え

クレーンを破壊



➡片側を破壊し、手前にクレーンを出現させろ

➡これを破壊しないと何度でも大砲が復元するぞ

片側の大砲を

本体へ攻撃



➡ここでスマートボムを回収しておくと倒すのが楽だ

➡弾幕がすごいので、ローリングをしながら攻撃しろ

スターフォックス64名(迷)言集

「せっかく会いに来たのに随分な言い方ね！」(キャット)　セリフから推測するに、過去にファルコとキャットの間に何かがあったような雰囲気。でもさぁ、ファルコって猛禽類だからキャット（猫）とは付き合えないような気がする…。

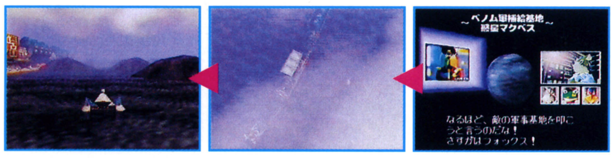
ベノム軍補給基地 惑星マクベス

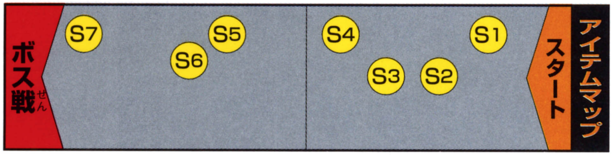
～戦路はつづく～



難易度：4

こちらから敵の軍事基地を叩きに向かう決意をしたフォックスたち。マクベスの大地に降り立つと、敵の輸送列車を発見する。逃がさずにこれを追いつつ破壊せよ!!





シールドリング 気付きにくい場所 探索行動が必要

S4のシールドリングは、陸橋の下をくぐったあとにホバリングを使い、右上の線路の上に登って入手する。S5は細い通路を抜けたあと、線路右のアーチを2つくぐる。そして、そのあとにある左右に並んでいる3つめのアーチの左アーチをくぐると出現するぞ。





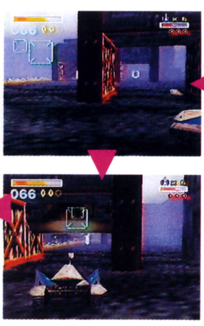
➡3台めの戦車を破壊して出現させろ!!



⬆登るには列車の最後尾がジャマ。まずはスマートボムで破壊して、そのあとにホバリングを使って右上に登ろう



⬆線路を横断して右に移動。目の前にシールドリングが見えるのですかさず入手せよ



⬆⬅⬆アーチ間の距離が短く左右に離れているため、ローリングを使いくぐっていく。3つめのアーチは左のほうをくぐる。右をくぐるとリザーブボムが出現してしまうぞ



⬆ジャマな板はレーザーキャノンを当てて上に動かす。板にぶつかってしまうとシールドリングが出現しないぞ!!



⬆3枚の上下する板は、ブーストとブレーキを使って切り抜けろ。ボス戦が控えているので、ダメージを受けぬように



⬆ボス戦の最中にある、アーチの板の先に出現。ボスの攻撃を受けて吹き飛ばされぬように、ボスの行動に気を付けつつ入手するべし

ボス戦 列車とロボットを追撃して破壊せよ

線路を走りながらのボス戦。ペッピーが言う安全装置は全部で8本あるのでレーザーキャノンを当てよう。色が赤から青に変化したら、安全装置のロックが解除された証拠。安全装置のロックを解除しなくても、ボスを倒せばステージクリアはできるのだが…。



⬆線路の左側にも配置してあるぞ

再びキャット登場

ゾネスからマクベスに進むと、このステージにもキャットが登場する。初めは敵の戦車が出現する地点に現れて、上空で飛ぶ敵機を破壊してくれる。また、ボス戦の最中に再び現れて、左の安全装置のロックを解除してくれる。



⬆またまたお世話になります。スターフォックスに入ればいいのに

カイト型ロボットを破壊

ロボットが出現したら、頭としっぽを狙う。上空から降ってくるヤリはレーザーキャノンで壊せるが、本数が多く硬いのでよけてしまおう。頭としっぽを破壊したあとは、列車にあるケーブルの付け根のパネルを狙い撃つ。すると、ロボットが体勢をくずして弱点の背中を向けるので、背中めがけてレーザーキャノンを連射。この行動を繰り返して破壊せよ。



⬆照準をうまく合わせるのだ



⬆ロボットが体勢をくずしたら、背中にたっぷりとレーザーキャノンを撃ち込め!!

スターフォックス64名(迷)言集

「いい面構えよ ボウヤ また会いましょ！」(キャット) マクベスで再び登場したキャットが別れ際に言うセリフ。キャットお姉さまにかかると歴戦の勇士スターフォックスも単なる「ボウヤ」になってしまうわけですね。

ライバルと差のつく実戦的なテクニックをこっそり伝授
『スターフォックス64』VS.ゲーム攻略

1人寂しくプレイするだけでは『スターフォックス64』を究めたとは言えない!! 最大4人までドッグファイトが楽しめる対戦プレイの必勝法を完全レクチャー!!

さまざまな条件でドッグファイト開始 3つのモードでライバルたちに勝つのだ

メインゲームでは良き仲間であったスターフォックスチームが、敵味方に分かれて空中戦を展開する対戦ゲーム。すべてオールレンジモードで、2人から最大4人までのドッグファイトを堪能することができる。

オールレンジモードの戦い

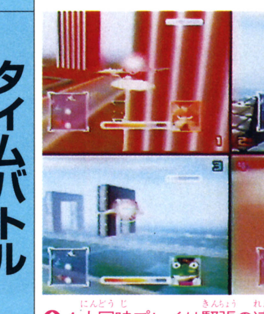


←戦う者のみが集う戦闘空間

3種類のモードで撃墜王を目指せ

対戦プレイが可能なゲームモードは、「ポイントマッチ」「バトルロイヤル」「タイムバトル」の計3種類ある。すべてのモードで4人までの対戦が可能だが、2~3人でプレイするときも4分割画面でのプレイとなる。プレイヤーがいない画面は、空中対戦を映し出すカメラ映像となる。また、プレイ中に戦線を離脱したキャラの画面もカメラ映像画面となる。

『スターフォックス64』の魅力の1つである振動パックはもちろん対応!! 4人持ちよれば、全員でブルブルを体感できるぞ。



↑4人同時プレイは緊張の連続だぞ!

3種類のVS.モード

ポイントマッチ

ライバル同士で撃墜した数を競う。残機数は無限で、とどめをさしたプレイヤーにポイントが加算されていく。

数で勝負

←↑最後の一撃を加えたプレイヤーに1ポイントが加算されていく

バトルロイヤル

シールドゲージが0になり撃墜されたプレイヤーから戦線を離脱していく。最後まで残ったプレイヤーが勝ちとなるサバイバルバトル。プレイヤーに供給されるアーウィンは虎の子の1機のみ。

生き残り戦!

↑逃げ回ってライバルの自滅を待つ?

タイムバトル

4人のプレイヤー同士が撃ち合うのではなく、登場する敵戦闘機を撃ち落としてポイントを上げていく。制限時間内(1分~5分)に一番多くのポイントを獲得したプレイヤーが勝者となる。

敵機を撃ちまくれ

↑敵機をすばやく捕捉せよ!!

VS.専用ステージでライバルを蹴散らせ

ドッグファイトのバトルフィールドは、全部で3種類。対戦専用のステージとなっている。端から端まで20秒もあれば到達してしまう狭い空間なので、接近戦の空中バトルが常に展開される。

カタリナ

↑何もない原野を飛行。身を隠すすべは己のテクニックのみ

セクターZ

↓建造途中の宇宙ステーションは障害物としてだけでなく、避難場所にもなる

コーネリア

↑草原にところどころ建造物がある。建造物に接触してもダメージを受けてしまう。些細なことだが注意!

戦場での状況は刻々と変化する 画面内の情報を有効に活用しろ

対戦プレイでは、人間同士が対決することで、展開の読めない複雑な戦闘が繰り広げられる。ただし、画面内の情報を利用すれば次の展開を読むことも不可能ではない。自機の画面情報ばかりだけでなく、対戦相手の画面情報も利用するように心がけよう。他のプレイヤーが戦場のどの辺りで、誰と戦っているのかといった情報もライバルの画面から判断することができるのだ。

VS.画面の見方

P1
コントローラコネクタ1（1P）のプレイヤーのプレイ画面。パイロットはフォックス

P2
コントローラコネクタ2（2P）のプレイヤーのプレイ画面。パイロットはペッピー

P3
コントローラコネクタ3（3P）のプレイヤーのプレイ画面。パイロットはスリッピー

P4
コントローラコネクタ4（4P）のプレイヤーのプレイ画面。パイロットはファルコ

レーダー
黄色がフォックス、赤がペッピー、緑がスリッピー、青はファルコを表す。また、アイテムは大きな白い円で表示されるぞ

シールドゲージ
ダメージを受けると減少していき、0になると墜落。対戦プレイでは回復する方法はナイ。ダメージは最小限に食い止めるようにしよう

ブーストチャージ
ブースト、ブレーキの使用で消費されていく。時間が経つと少しずつ回復し、青色になれば再始動可能。宙返りやUターンでも消費される

ステージ上にはワープが存在する

対戦プレイのステージはメインゲームのオールレンジモードのステージが基本となっているが、1点だけ異なる要素を持っている。対戦プレイ中は、ステージの端で強制Uターンは行われず、ステージの反対側にワープしてしまうのだ。ちょっと理解しにくいかもしれないが、ステージを非常に小さい球体と考えれば理解しやすいと思う。

⇧プレイヤー1（フォックス）を表す黄色いマークがステージの端へ。このまま飛行を続けると…

Uターンせずに進むと

反対側

⇩ステージの上から下にワープしたのがわかるよね

反対側へワープ

⇧ステージの反対側に突然出現する。ワープをうまく利用すればライバルに奇襲をかけることも可能だ!!

2種類のアイテムが戦闘中に登場する

戦闘が始まってしばらくすると、ステージ上に「リザーブボム」と「レーザーエナジー」の2種類のアイテムが出現する。ただし、アイテムが出現する場所は、毎回変化する。いつ、どこに出現してもいいように、戦闘開始直後はレーダーに注意を払い、出現したらライバルより先に入手しよう。

スマートボム

⇧複数のライバルを一気に攻撃できる

レーザーエナジー

⇧ツインレーザーで破壊力がアップ!!

⇧レーダーで白くなっている地点がアイテムの出現している地点だ

ハンディキャップの有効な使い方

対戦を始める前、それぞれのプレイヤーに対しハンディキャップを設定することができる。ハンディキャップには3段階あり、数字が大きいほど攻撃を受けたときのシールドゲージの減り方が大きくなる。ハンディキャップは実力差の調整以外に、全員のハンディキャップを上げておけば、一撃のダメージが大きくなりプレイ時間の短縮にも有効なシステムとなる。

ハンディキャップ設定

⇧テクニックに自信があるならば潔くハンディキャップを上げて実力差をなくそう

上級者同士なら

⇧全員のハンディキャップを上げて

戦闘時間の短縮になる

⇧ダメージ量を多くしてみよう

スターフォックス64名(迷)言集

「ハハハッ！　お前に私を倒すことはできない」（ドクター・アンドルフ）　ゲーム最終盤、ベノムを飛行途中に突然通信が入る。このセリフを聞けたら目指すドクター・アンドルフはすぐそこだ!!

5つのテクニックを実戦で活用しながら攻撃と防御のコンビネーションを理解しろ

基本的なシステムを理解したところで、いよいよ実戦的なテクニックをレクチャーしていこう。

対戦プレイでは、メインゲームとは異なったシステムのため、新たな対戦プレイ専用のテクニックが必要となってくる。メインゲームをクリアできるからといって油断せず、ここにあげる4つのテクニックをマスターしておこう。

テクニック① レーダーを確認し攻撃態勢に入れ

画面内でもっとも豊富な情報を有するのが、プレイヤーのプレイ画面左下にあるレーダー。特に、プレイ画面にライバルの機影をとらえることができないときは、レーダーだけを頼りにライバルに接近する「レーダー航法」が重要なテクニックとなる。

レーダーで敵の位置を確認



⬆レーダーのみで飛行できればキミも一人前

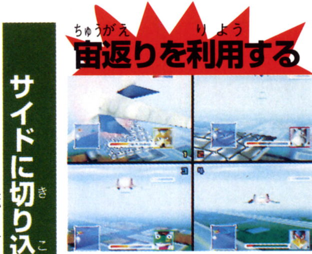


⬆小さいわりにはさまざまな情報が詰まっている

背後に回り込む

後ろからレーザーを発射されたからといって、慌てて宙返りしないように。宙返りで背後を取り返すには、相手が接近していないと不可能なのだ。レーダーで相手との距離を計るのを忘れずに。

宙返りを利用する



⬆宙返りしている最中でも背後のライバルの動きを観察して次の攻撃の準備を忘れるな!!

サイドに切り込む

アーウィンは機体の側面から攻撃されると、攻撃も回避もできず手も足も出せない状態になってしまう。レーダーでライバルの進行方向を判断し、急旋回を利用して相手のサイドを攻撃するのだ。

急旋回で回ろう



⬆横に高速移動しているライバルに照準を合わせるときは、機体の前方を狙うようにする

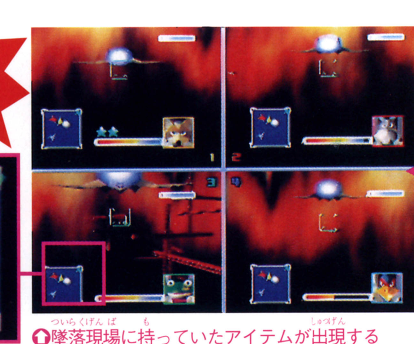
テクニック② ライバルを撃墜してアイテムを奪い取れ

戦場に出現するアイテムはライバルに奪われたからといって、二度と手に入らないわけではない。実はアイテムを持ったライバルを撃ち落とすと、撃墜現場に保有していたアイテムが出現するのだ。ライバルの撃墜を確認したら、墜落現場に急行せよ。

アイテムを持ったライバルを撃墜



⬆ライバルが1機墜落したぞ!!



⬆墜落現場に持っていたアイテムが出現する

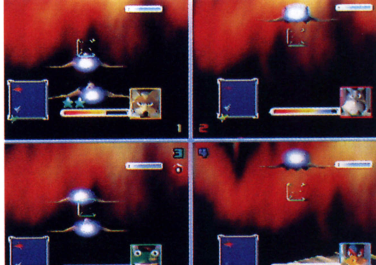
レーダー上にアイテム点滅



➡大きな白い点に向かって進路を取れ!!

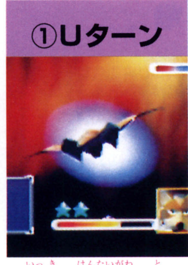
テクニック③ ブーストチャージを使い回避行動をとれ

背後からロックオンされたときの回避法は、メインゲームのときと基本的には同じテクニックを利用する。ただし、ライバルも後ろで見ているわけだから、当然同じ行動をとってくる。よって単純な宙返りやUターンは禁物。必ず、旋回やローリングを織り交ぜて相手の追尾をまくようにしよう。



⬆バックを取られても慌てずに対処しよう

①Uターン



⬆一気に反対側へ飛び去って危機を回避

②宙返り



⬆ライバルが接近していれば背後をとれる

③ブースト



⬆距離をとればロックオンも解除される

テクニック④ ライバルの動きをうまく封じこめろ

最後に回避方法を逆手に取ったテクニックを教えよう。ライバルから距離をとってサイドからロックオンをしかけ、わざとブーストを使わせれば、回避手段をなくさせることができる。また、ライバル同士が交戦中にブーストを使いあったときに接近して攻撃をしかけるのも有効な攻め方の一つだ。

遠くの位置からロックオン

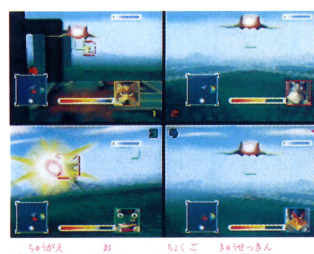


⬆はるか遠方からのロックオンに成功!!

ブーストチャージを使い切らせて



⬆まんまとワナにはまったライバルが慌てて宙返りで回避しようとしてくれた!!



⬆宙返りが終わった直後に急接近!! ロックオンでホーミング攻撃を実施。逃げたくても逃げられまい。ウッシッシ

スターフォックス64名(迷)言集

「ここから先は、俺1人で行く!」(フォックス) ベノムのゴーレムのようなボス、バムバムを倒し、いよいよドクター・アンドルフを倒しに行く直前のセリフ。フォックスは一騎打ちで勝敗をつけるつもりなのか!?

ニンテンドウ

N64メーカー最新レポート

みんなが知りたい新作4本の情報をお届け！

コミカルアクションから、3D格闘、さらにレースやシューティングなど、気になるN64ソフト4本の情報を一気に公開！

ENIX

エニックス

ロム到着！ 細かいシステムに迫る

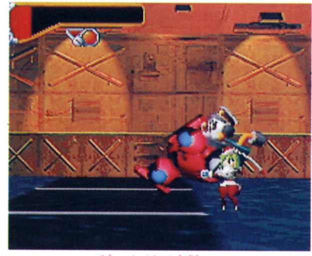
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ

N64	5月30日発売予定	アクション
		内部バックアップ（2）
	予価8900円	―
		―

ちょいとおまいさん



⬆頼み事を断れないマリナ。気の毒な博士…


⬆マリナは敵を直接攻撃できない。とにかくつかんで投げまくるのだ

メイドロボットのマリナを操って、さらわれた博士を助けるべく冒険するアクションゲーム『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』。マリナのアクションの基本となるのは、つかみ&投げとジャンプ。その他に、スライディングやダッシュなどのアクションが可能で、それらを組み合わせてステージをクリアして行くのだ。



十字キーで操作するマリナの全アクション

マリナの移動は十字キーで行う。さらにAボタンでジャンプ、Bボタンでつかみ、またCボタンでも各方向にダッシュできる。マリナのすべてのアクションはこれらのボタンの組み合わせで行う。

フリフリ	ハイジャンプ	ダッシュ
ものをBボタンでつかんだあと十字キーの下を2回以上押すとつかんだものを振る事ができる。振られたものはアイテムなどを落とす事もある	ジャンプをして、十字キーの上を2回以上連続して押すとバーニアでさらに高く跳べる。さらに上を連続して押すと空中でホバリングできる	十字キーの同じ方向を2回以上連続して押すとダッシュ。Cボタンを押すだけでもダッシュをするが、十字キーの時よりもスピードが遅い
クルクル	**スライディング**	**投げ**
十字キーの下を2回押すと前転をする。さらに続けて押せば、連続して前転する。前転している時は障害物などに当たりにくい	十字キーの下を押しながらAボタンを押すと、スライディングする。さらにその状態でAボタンを押すとスライディングジャンプができる	ものをつかんだ状態で十字キーで投げたい方向を押しながらBボタンを押すと、投げることができる。マリナのオーソドックスな攻撃方法


⬆十字キーの下を押しながらBを押すと下にある物を取り出せる


⬆スライディングジャンプは、かなり距離が長い。トラップもひとっとびだ


⬆十字キーの下を押しながらAを押すとスライディング。そこでさらにAを押すとジャンプする

©TREASURE／エニックス



冒険の舞台となるねんどろ星には、空中に浮かんでいて、アイテムやヒントをくれたりする不思議な玉ねんたまや、ブロックように足場となるねんパコ、さらに、ねんボムと呼ばれる爆弾など、いろいろなアイテムや仕掛けが用意されており、それらをうまく利用して進まなければならないのだ。


さらに上に行きたくても上につかまるものはナシ。どうやって進むのかな


ちょっと足を踏み外しただけで一気に下まで。こんなトラップがいくつも

ヒントやアイテムもくれる ねんたま

空中に浮かんでいる玉をねんたまという。これは、つかまってより上へ移動する時につかうもの。なかには、つかまってフリフリするとスイッチが入り、先に進めるようになったりするものもある。


これがねんたま。つかまってフリフリすると、何かのスイッチが入る事も


ねんたまはより上方に移動する時に使う。Bボタンで斜め上にジャンプだ

ヒントをあ・げ・る♥



これは、ヒントをくれるヒントちゃん

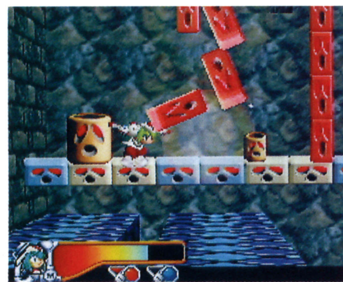
各所にあるトラップ ねんパコ・ねんトゲ

ねんどろ星のトラップの代表的なものが、ねんパコとねんトゲ。ねんトゲはトゲの生えたねんたまのような形で、触るとダメージを受けてしまう。ねんパコは、四角い形でブロックのように壁や足場になる。中でも、赤い色をした赤ねんパコは、ねんボムと呼ばれる爆弾で壊すことができるのだ。

いたっ！


見るからに痛そうなねんトゲ。当たるとダメージを負ってしまう


ねんトゲのなかには、火の玉のようなモノを撃って攻撃してくるものも


赤いねんパコは壊して先に進む事が可能

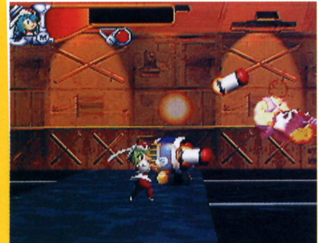
クリスタルから爆弾まで アイテム

ねんどろ星には、爆弾やクリスタルなど、たくさんのアイテムが存在する。特にクリスタルには、赤、青、緑などがあり、それぞれ効果が違う。例えば、青、緑はHPが回復し、赤は10個でコンティニュー回数が1回増えるのだ。その他アイテムには、ミサイルや手裏剣のような武器もあるぞ。


青クリスタルはHP回復、赤は10個でコンティニューが1回増える


ねんボムは持ってから一定時間で爆発。赤いねんパコを壊せる

どけどけ～い！


アイテムには武器もある。敵からミサイルを奪えば蹴散らして進めるぞ

ねんツボで アイテムを合成

ゲーム中、ねんツボというアイテムが登場する。これは、アイテムを一度にたくさん運ぶことができるアイテム。また、このねんツボに特定のアイテムを一定数入れてフリフリすると新しいアイテムを合成することができるのだ。


ねんツボはアイテムを複数運べる。でも、ステージ持ち越しはできない

フリフリフリ…


小さい爆弾を4つ、ねんツボに入れて入念にフリフリすると…

パンパカパーン!!


なんと合体してねんボムになった！

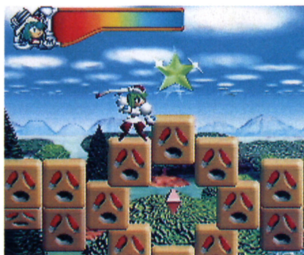


謎の帝国軍によって、ねんどろ星が危機に陥っていることを知りはるばる地球からやって来た「愛深き冒険野郎」ガンベル博士と、「明朗快活無敵戦闘メイドロボ」マリナ。しかし、ねんどろ星についたとたん博士が帝国軍に誘拐されてしまう。マリナは博士を取り戻すべく、ワープゲートを通りねんどろ星の奥に向かうのだった。

マ〜リナちゃ〜ん



⇧正義漢だけど弱い博士なのでした



⇧この黄色い星がワープゲート。これを取ることによってステージクリア

ここで基本操作を覚える第1章

ゲームは全部で5章にわかれており、それぞれに10前後のステージが用意されている。始まりとなる第1章では、トラップや謎解きなどはそれほどキツくない。しかも、マリナの操作方法を教えてくれたりするステージもあるので、基本操作をマスターするには最適だ。また、このゲームは全体的にかなりコミカルに作られており、この章からそういったブッ飛んだノリのギャグが連発で出るぞ。



⇧これは最初のステージモチモチ村の長老にねんどろの話を聞く

ニセモノって…



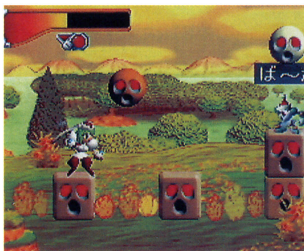
⇧にせマリナ登場。でも全然似てない



⇧う〜む、説明的なセリフだなあ。さっそく試してみようっと



⇧コースに沿って動くねんたまにつかまって移動。こんなステージも



⇧悪ガキを連れ戻すよう母親に頼まれたが…。このガキャア、超ムカツク

たよれるヤツ!



⇧これはねんどろのちゃっぴいが変身したねんたまん。巨大ロボのような姿に

第2章以降もちょっぴり公開

第2章以降になると、画面がゆらゆらゆれるステージや360度回転するステージなど、トラップや謎解きなどがかなりキツくなってくる。また、カエルねんどろやキャアなど、中ボスやボスとの戦いなども多くなるぞ。彼等は、いろんな方法でマリナを攻撃してくるが、なんとなくカワイくて憎めないヤツらばかりなのだ。



⇧このステージはねんたまをフリフリすると画面が360度回転するのだ



⇧ゆらゆらゆれるステージ。落ち着いて!



⇧彼はボスの1人スティンガー。じつは彼も帝国にだまされている

赤い怪声!?



⇧中ボスのキャア。人呼んで、「赤い怪声のキャア」(笑)



⇧これは雷神を召喚して雷で攻撃してくるカエルネンドロ。中ボスだ

敵の中を突っ切れ!



⇧敵がうじゃうじゃいる中を突っ切って行くステージ「帝都ゴンタウン」

開発中の対戦相手が姿を現した!

デュアルヒーローズ

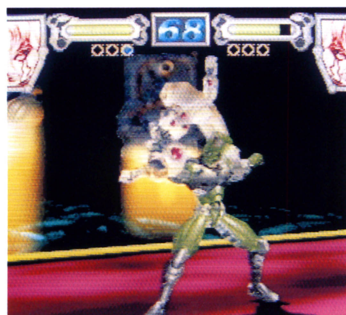
ハドソン

HUDSON

N64	発売日未定	アクション
		内部バックアップ（未定）
	価格未定	未定
		未定
		未定

2つの世界でバトルが展開される

荒廃した未来の地球を舞台に、ヒーローたちが戦いを繰り広げる対戦格闘ゲームだ。プレイヤーが操るヒーローたちはそれぞれの理由で戦っている。そのヒーローたちをプレイヤーと同じように操りながら、こちらに戦いを挑んでくる者たちがこのゲームの中にいるのだ。この対戦相手バーチャルゲーマーの姿を入手したぞ。


操られるヒーローと、それを操るプレイヤーとバーチャルゲーマーがいるのだ

対戦相手か?


ここに対戦相手が表示されるのだろうか?


前回紹介したときとは戦闘画面が変わり、体力ゲージに人の顔のようなものが

プレイヤーと戦うゲーマーたちが決定

バーチャルゲーマーとはプレイヤーが操るのと同じように、ゲームの中のヒーローを操る対戦相手のこと。彼らは性格や戦い方、得意キャラ不得意キャラの設定がされている。対戦のときは自分の好きなキャラを選んで戦いを挑んでくるので、同じヒーローでも違う戦い方をするようになるのだ。


勢ぞろいしたバーチャルゲーマーたちだ。どんな戦いを見せてくれるだろう?

戦い方が違う




同じヒーローでもゲーマーによって戦法が変わる

今回明らかになった5人のゲーマーたち

彼らが姿を現したバーチャルゲーマーだ。イラストを見ただけでも、ただ者ではないヤツらだとわかるはずだ。このほかにもまだ何人かのゲーマーが存在するぞ。

レイコ



見た目はカワイイ女の子。対戦ゲームのようなものはやりそうにないけれど、いざ対戦してみると凄い技をガンガン使ってきそうな感じがする。甘く見ない方がいいかも…

ビル



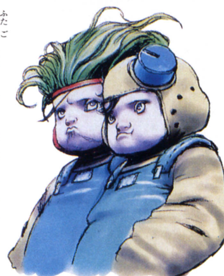
いかにもパワーファイターという雰囲気の大男だ。こちらが少しでも気を抜くとぼこぼこにされてしまいそうな感じ。力押しでグイグイ攻めてきそうなタイプと見たが、実際はどのような戦いをするのだろうか?

ザラ



とても危なそうでハデなオネーサンだ。戦い方も見た通りの危ない戦いをするのだろうか? ハデな戦い方を好みそうに見えるので、クモあたりなどが好きなヒーローかもしれないぞ

アラン&ミラン



双子のゲーマーのようだ。やはり双子ということで、2人で協力して戦ってくるのか? まだ子供のように見えるが、意外にゲーマーの中では手ごわいかも

ジョン



軽そうな性格に見える兄ちゃん。彼の格好を見ているとあまりゲーマーという感じはしない。どのような戦い方をするかも得意なヒーローは誰かまだわからない。だがその姿に似合わないような、慎重な戦い方をしたらおもしろいかも


ゲームの中でバーチャルゲーマーが集まるゲームセンター。ここで彼らは腕を磨き挑戦者を待っている

©HUDSON SOFT

実在の戦闘機が3D空間で大活躍

SONICWINGS ASSAULT

N64	7月発売予定	シューティング
	予価9800円	内部バックアップ
		未定
		振動パック対応

VIDEO SYSTEM

ビデオシステム

360度に広がるステージに音速の翼が飛び交う

プレイヤーは実在の戦闘機に搭乗し、360度の空間を自由自在に飛び回りながら敵との攻防を展開させる。ステージは、都市、海上、雲海などバラエティに富むので、さまざまな戦略が問われる。

巨大ボス登場

都市ステージ



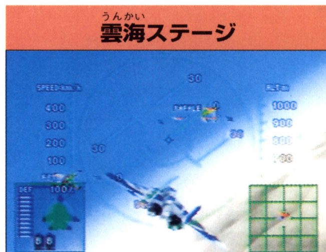
各ステージの巨大ボスを倒すとミッションクリア。遠くに見えるは東京タワー

海上ステージ



海面に浮かび上がっているのは、ステルス戦艦リヴァイアサン。さぁ、攻撃！

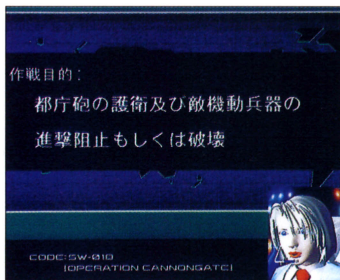
雲海ステージ



ニューヨークの上空が舞台。雲海に見え隠れする敵を見失わないようにしたい

頼れる仲間たちと連携攻撃

プレイヤーは、4人の中から好みのパイロットを1人選び、そのほかをサポート役にしてプレイする。戦闘中、味方と音声で通信し味方がピンチのときに援護すると味方のサポート内容が変化する。



いろいろな場面で味方が音声で通信する

プレイヤーを援護してくれたり、攻撃が狂暴になったり、ボスに向かって突進していくなどの反応を示す。この特徴を生かして、味方との連携攻撃を繰り広げよう。



レーダー拡大図



右下のレーダーを見て自機、味方機、敵機の位置を把握。自機の安全だけでなく、味方機にも気を配ろう

世界危機に挑む選ばれし戦士たち

緋炎



任務を確実にこなす航空忍者。真FSXに搭乗する

真FSX



忍者専用ということもあって、敏速な動きをみせる。近距離武器に優れている上級者向け機体だ

主人公



若さがゆえの無鉄砲な行動をとることが多そうな少年だ

F－14B(トムキャット)



ロックオン武器が充実していて、標準的な機体なのであつかいやすく、初心者にオススメの機体だ

グリンダ



鍛えられた筋力で男性を圧倒。胸元からのぞくのは弾倉か

A－10A(サンダーボルトⅡ)



対地上攻撃用の大型戦闘機。装甲が厚く、エンジンが1つになっても飛行できる頑丈な機体だ。武器の威力も高い

ヴォルク



顔の傷跡、クールな表情などミステリアスなところが多そう

SU－35(スーパーフランカー)



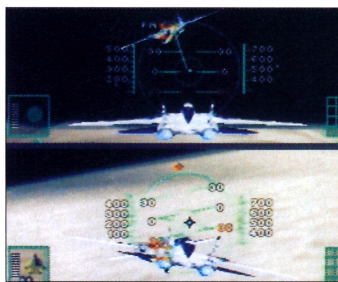
威力の高い一発武器を搭載。F－14やFSXの武器を兼ね備えた、射程のバランスのとれた機体

2人対戦モードで白熱のドッグファイト

ストーリーモードで敵を撃墜するだけでなく、プレイヤー同士1対1で楽しめる上下2分割の画面での対戦モードも設定されている。ストーリーモードで鍛えた腕を競い合う、いいチャンスだ！

いざ、ライバルと決戦！

上の画面でちょうど相手を捉えている



振動パックで味わう爽快な撃破感

発売間近で期待が高まる振動パック。敵と激突したときの衝撃、アフターバーナーやエアブレーキのGがかかったときなど、両手に伝わる振動がどうなるか楽しみ。



こんな派手な爆撃も！　ゾクゾクするねぇ

©VIDEOSYSTEM／PARADIGM ENTERTAINMENT INC.

テスト走行中のマシンをスクープ

トップギア・ラリー

N64	発売日未定	レース
		内部バックアップ（未定）
	価格未定	コントローラパック（未定）
		コントローラパック対応
		未定

KEMCO

ケムコ（コトブキシステム）

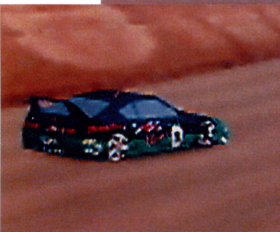
リアルなドライブ感覚の追求をテーマに開発中

3Dポリゴンのグラフィックが非常にリアルな、ラリーレースゲームの第1報が飛び込んできた！ 車体の動きや背景の美しさなどがとても印象的。3Dスティックによる操作感覚も、実際のドライビングを研究してリアルさを追求しているという。今回は1台しか紹介されていないが、10台ほどのマシンが登場するとのこと。



背景はほぼ完成。マシンにもさらに細かな処理をして滑らかさを追求する




悪路を高速で走行するマシンは、路面のギャップで跳ねたりする。サスペンションの動きも忠実に再現！

サスペンションの動きに注目！



天候が変化して、雪道のレースになることもある。当然スリップしやすい？



レースは昼間だけでなく、夜間のステージも存在する。視界は非常に狭い


ヘッドライトを点灯した走行が楽しみ！ これでもまだ調整中の画面

公道を高速で走るラリーの世界を再現

コースはラリーレースをシミュレートした、4つのコースが用意される。地形の高低差、路面の状態変化など、今までのレースゲームでは難しかった部分も、忠実に再現しているのが特徴。



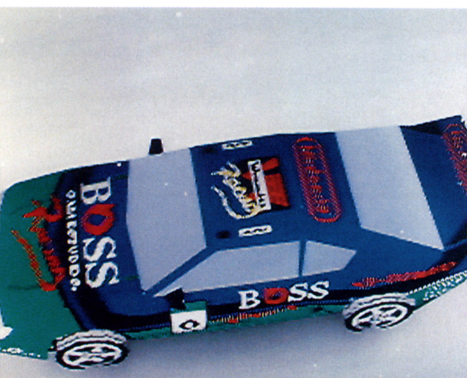
公道を走るラリーだからコースに橋も


1つのコース内で、このようにダートから舗装道路に変化することも

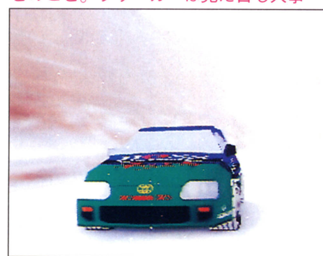

こんな急勾配の登り坂もある。見た目だけでなく走行にも影響する

自由にデザイン可能なマシンのボディカラー

このゲームの楽しいオプションが、マシンのボディカラーをデザインできるペイント機能。自分のセンスで自由にカラーリングできるのだ。さらにカラーリングだけでなく、ロゴ、ステッカー類もデザインできるらしいぞ。



カッコイイデザインで他を威圧する？


ロゴ、ステッカー類のデザインも可能とのこと。ラリーカーは見た目も大事



このように車体の上下をツートンカラーに仕上げるのもグー

© KEMCO／BOSS GAME STUDIOS



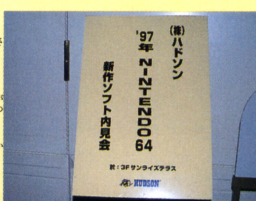
ハドソンが夏発売予定の新作発表会を開催！

ハドソン

任天堂ソフト新作発表会



もうすぐみんなもプレイできるぞ！



去る4月4日、ハドソンの任天堂ソフト新作発表会がホテル日航東京で行われた。発表会では4本のソフトが発表され、すべてのソフトを体験プレイできた。しかも今回発表されたソフトの中にはまだ、ゲーム画面が公開されていないソフトもあったぞ。そして会場ではソフトの発表だけでなく、N64のコントローラや、ゲームボーイのソフトに新しいシステムを組み込んだものなどが発表された。

ゲーム画面が公開されていなかったソフトが2本も！
N64ソフト3本とGBソフト1本が出展された

会場の4タイトルはすべてプレイできた

発表されたソフトは全部で4本あり、うち1本がGBソフト。4本のソフトは、開発中とはいえ楽しく遊べるくらいに仕上がっていたぞ。どのようなタイトルが今回発表されたか紹介しよう。

N64 爆ボンバーマン
今夏発売予定・価格未定

おなじみのボンバーマンが3Dになってついに N64で登場。立体になっているマップの障害物や敵を、爆弾で倒していくアクションゲームだ。今回発表されたソフトの中では、すでに本誌でも紹介しているものだ。また今回P90～91で詳しく紹介しているのでそちらの方も参考にしてほしい。

N64 Jリーグイレブンビート1997
今夏発売予定・価格未定

ボールを中心に映すカメラアングルで、三等身のカワイイキャラクタがフィールドを走り回るサッカーゲームだ。プレイできたバージョンでは3Dスティックによるキャラクタの操作感覚も、違和感がなくちゃんと動いていたぞ。オプションやシステムの方もしっかりとできあがっていて、選手の選択などできるようになっていた。


ここで新作発表会が行われたのだ。マスコミやゲームの関係者が多く集まったぞ

N64 パワーリーグ64(仮)
今夏発売予定・価格未定

スーパーファミコンで好評だったパワーリーグが、N64でも登場するぞ。このゲームの特徴であるリアルな姿の選手は以前と同じだが、今回は球場もポリゴンで作られていてプレイ中の迫力もなかなかだぞ。プレイヤーが操るキャラクタもリアルな動きをするので、臨場感あるプレイができそうだ。

GB スーパービーダマン ファイティングフェニックス
7月11日発売予定・3980円

あらゆる場所に出現する爆弾をビーダマンのビー玉で爆発させるシューティングゲームだ。ゲームの進行は原作のマンガに沿ったストーリーになっていて、おなじみのキャラクタが登場するぞ。またこのソフトには「GBKISS」という、GBどうしで通信できるシステムが組み込まれている。

GBソフトの新兵器や新コントローラも展示

今回の発表会には連射機能付きのコントローラや、赤外線通信ができるGBソフトなど、興味深い新製品も展示されていた。現物を見せられないのが残念だが、どんなものか簡単に説明しよう。

GBKISS（キッス）

GBソフト「ビーダマンファイティングフェニックス」に初めて採用されるコミュニケーションツールだ。このシステムは通信ケーブルがなくても、赤外線を飛ばして情報などを交換できるぞ。この先発売されるいろいろなGBソフトに、このシステムを取り入れていく予定ということだ。

ジョイカード64

『爆ボンバーマン』と同時期に発売される予定の、連射機能付きN64コントローラだ。普通のN64のコントローラと少し形が違い、ゲームをプレイしやすいような形に工夫されている。連射は3段階に設定できるようになっている。



どのゲームもプレイ可能なくらい開発は進んでいる

©HUDSON SOFT／今賀俊／小学館／TAKARA／・HUDSON SOFT／J.LEAGUE OFFICIALLY- LICENSED PRODUCTS・HUDSON SOFT

超保存版

時空戦士テュロック



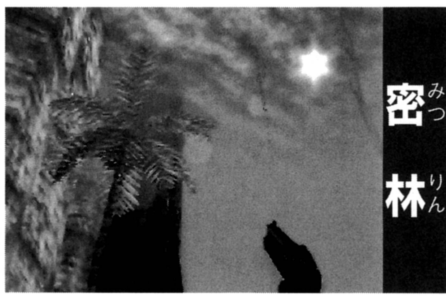
発売までもう待てない!!
序盤ワールドのマップつきガイダンス！

発売前に予習をしちゃおうってワケで、連載攻略スタート!!　マップをたどりながら、ワールド1と2にチェックをいれるゾ！

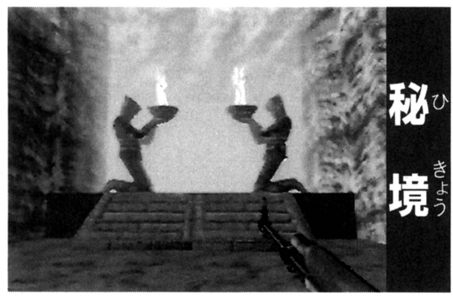
N64	アクレイムジャパン	アクション
	5月30日発売予定	コントローラーパック（7）
	予価7800円	コントローラーパック対応

マップを使用して冒険のポイントをわかりやすく解説

連載第1回はゲーム序盤での、基本的なプレイのしかたに重点を置いて、ワールド1と2を攻略する。各ワールドのマップをのせることで、時空石や武器などのアイテムの場所もわかるようにしてあるぞ。また、探索のコツや有効な戦闘法なども解説していく。



⬆ワールド１は手始めにプレイに慣れるにはちょうどいい

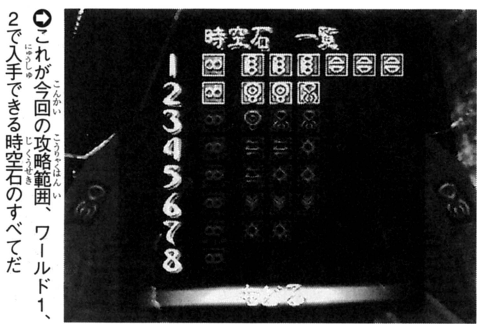


⬆難易度は高くなるが、今回のマップで乗り切れ！

時空石の場所をしっかりとガイド

冒険の舞台となるロストランドには、時空石と呼ばれるものが存在している。先のワールドへ進んでいくためには、各ワールドに対応する3つの時空石が必要になるのだ。それらは巧みに隠されているものや、目の前にはっきりと見えるのに、複雑なルートをたどって行かないと手に入らないものがあるぞ。時空石がある場所は、マップ上に記号で記してあるので、大いに参考にしてほしい。


⬆この時空石を探し出すのが最大の目的なのだ



➡これが今回の攻略範囲、ワールド1、2で入手できる時空石のすべてだ

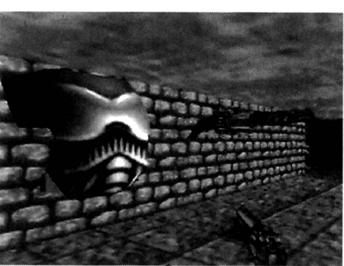
冒険で役に立つ武器やアイテム

冒険を進めていくうえで、アイテムは欠かせない。敵から受けたダメージを回復したり、新しい武器を手に入れれば戦闘をより有利に展開できるぞ。そのほかにも防具やテュロックの能力を上げるものなど、役立つアイテムがいっぱい！　それらのアイテムの場所もしっかりフォローしてあるぞ。

ライフ回復！


⬆ライフが25も回復する、とてもうれしいシロモノだ

⬆⬇右の防具と武器も、下のアイテムも、冒険ではとても役に立ってくれるのだ





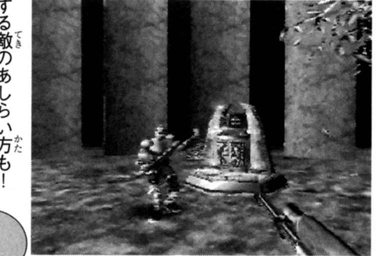
ウェポン&アーマー！

難所となる場所を切り抜けるヒント

隠し通路の探索や、道を阻む敵との戦闘など、難所と思われるポイントを抜き出して解説してあるぞ。これで冒険中の生存率もグンッとアップすることうけ合いだ。


⬆普通に歩いていても気づかないようなところも、きちんとアドバイスしちゃう!!

⬇困難だと思われる局面に対応できるように、ちょっとしたヒントでキミを助ける



⬅出現する敵のあしらい方も！



目前の敵の対処法

©TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING, INC. ／ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ACCLAIM IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.

密林

基本的なプレイをマスターしていく

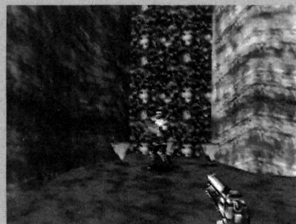
敵の攻撃が激しくなく、地形もわかりやすいので、冒険の基本をマスターするのに適している。5つのブロックに分かれているマップは、ワープを使って行き来することになるぞ。なお、マップ上の記号は左の記号案内で解説してあるのでそちらを参照してほしい。

記号案内

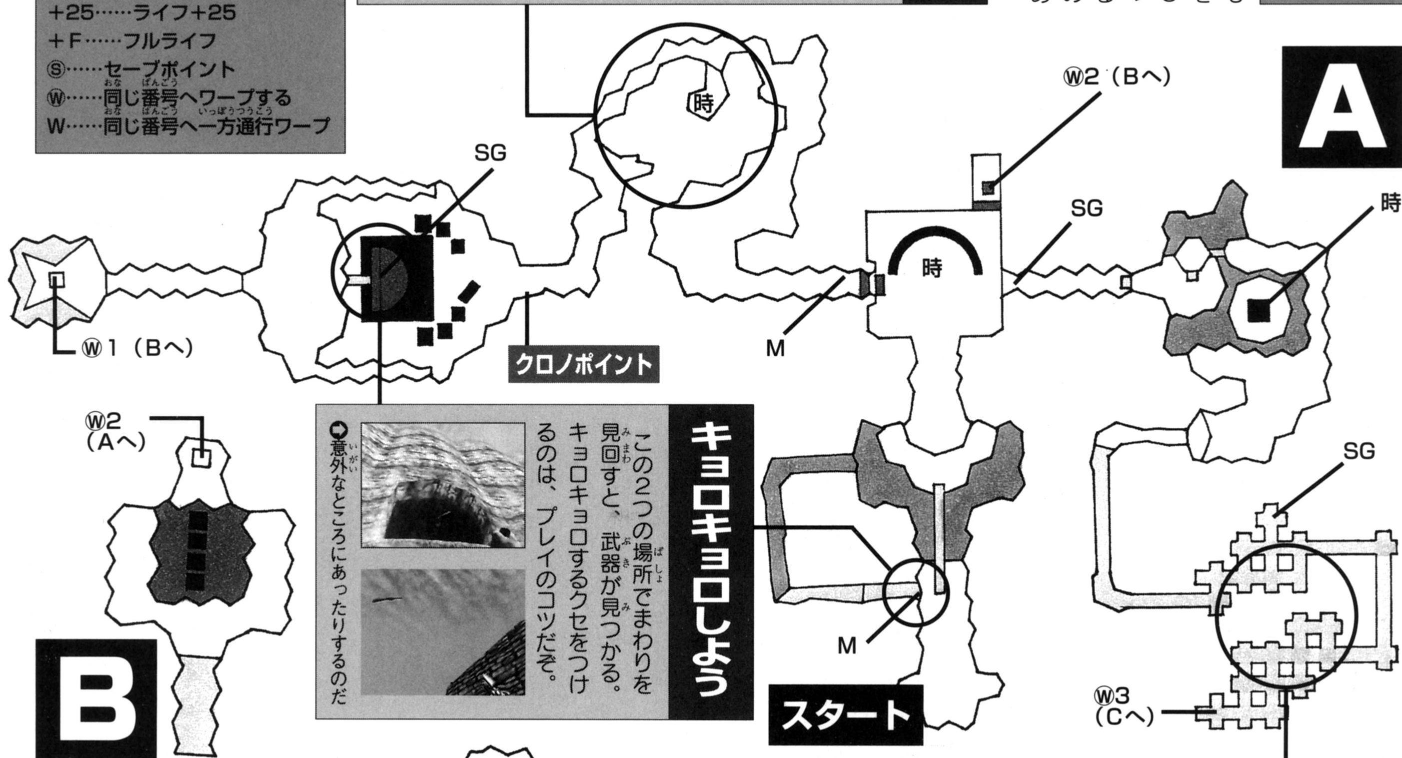
時……時空石
M……オートマグナム
SG……ショットガン
AS……オートショットガン
AR……アサルトライフル
GT……ガトリング
盾……時空盾
T……テックアーマー
R……リュック
+25……ライフ+25
+F……フルライフ
ⓢ……セーブポイント
ⓦ……同じ番号へワープする
W……同じ番号へ一方通行ワープ

意味ありげなガケ

緑のツタのあるガケは登ることが可能だ。上では重要アイテムの時空石が入手できるぞ。また、ここのそばには、ツタがない普通のガケに見えるのに登れてしまうところがあるのだ！ その先には…!?



⬇なにかある、あやしいと思わせるところは、敵が立ちふさがることが多い



キョロキョロしよう

この2つの場所でまわりを見回すと、武器が見つかる。キョロキョロするクセをつけるのは、プレイのコツだぞ。



➡意外なところにあったりするのだ

ⓢ
+25
クロノポイント
ⓦ1（Aへ）

逃げるのもアリ

狭い洞くつに入ると、リザードという敵に出くわす。コイツは素早く、非常にしつこいので、まともに相手をしているとドンドンとライフを減らされてしまう！ ここは戦闘を避けながら、一目散に出口を目指すのが得策だ。



⬆しつこく、ず〜っと追いかけてくるのだ

強敵がとおせんぼ、バトル必至

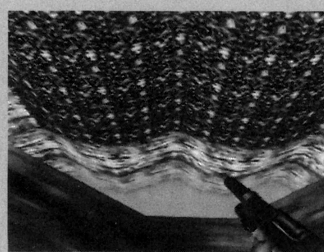
ガケを登りきると、息をつくひまもなく戦闘が始まる。相手のビーストは近距離では拳を振り回し、遠距離では衝撃波を起こして攻撃してくる。衝撃波をジャンプでかわしながら、戦闘の直前に手に入るパワーアローで遠くから攻撃だ。3発で倒せる。見事倒せば石柱の壁が沈みだし、道が開くぞ。



➡パワフルに襲ってくる！

跳べ、そして登れ

谷間の向こうのガケには、ジャンプして飛び移らなければならない。成功したら一気にガケを登るのだ。飛距離が足りないと谷間に落ちてしまうので、足場から1歩踏み出したくらいの、ギリギリのところでジャンプすること。

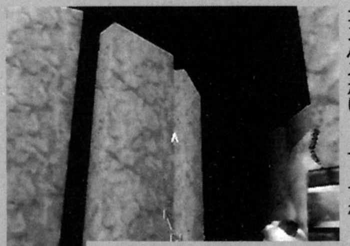


⬆下は底の見えない深いガケ。気をつけろ

※クロノポイントを通過していれば、そこで復活できるようになる。

マップなしの空間

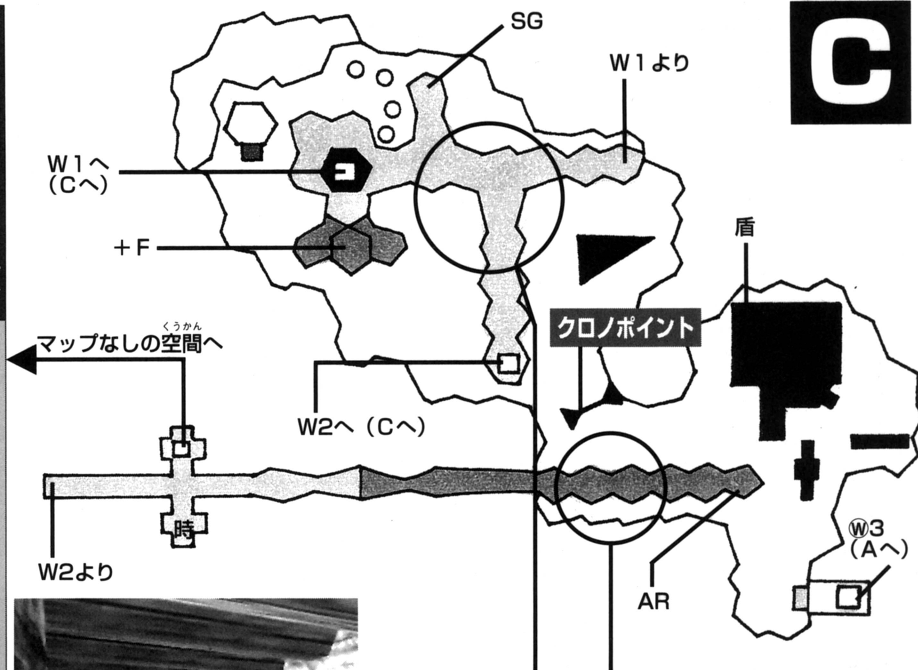
マップCからワープしてくるところは、今までとは勝手が違い、マップ機能を使ってもマップが表示されないのだ。この空間は通路が円を描き、外側へ伸びているといった感じで、グルグルと歩き回るうちに方向感覚が狂ってしまう。つねに円の外側へ抜ける道を探していこう。ここでは時空石のほかにも、重要なアイテムが手に入るぞ。



⬅マップ機能で表示されるのは、プレイヤーと方向を示すコンパスだけ！　マップなし



⬅四苦八苦しながら進み、ついにマップDへのワープポイントにたどりついた！







⬅⬇ワープして進んでいくと、丸太の下の水の中にたどりつく。ここで新たな武器が見つかる！

ワープして地下へ行く

二重構造の場所

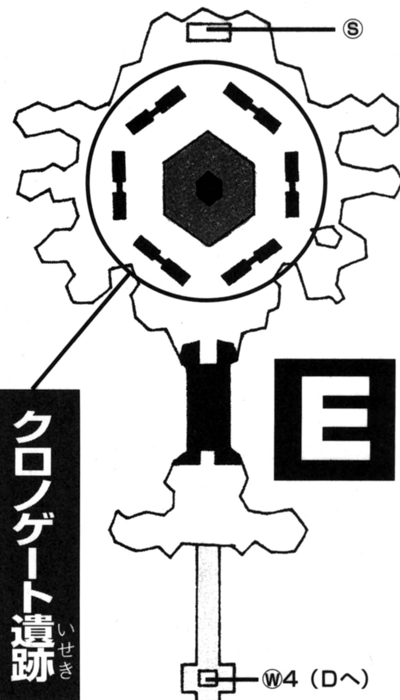
地面にある丸太のすき間からのぞくと、下に空間があるのがわかるが、入口が見つからない。とりあえず先に進んで、マップC左上の"W1へ"とあるワープポイントへ入ろう。地下へ行けるぞ。



⬇動きが速いので、銃ではなかなか倒せないのだ

ナイフが最適だぞ

虫のような敵はプレイヤーの背後へ背後へと回り込んでくるので、銃で撃つより、近距離でのナイフ攻撃が有効！



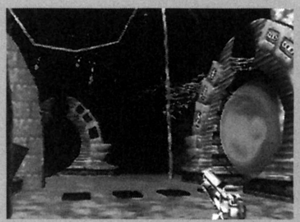
クロノゲート遺跡

ワールド1のゴールはクロノゲートの遺跡。この場所は全ワールドとクロノゲートでつながっていて、集めた時空石を使って、別のワールドへの入口を開けるのだ。ワールド1で手に入る時空石は6つある。対応した台座にはめると、ワールド2、3へのクロノゲートが開くぞ。

時空石をハメる



⬅3つの時空石が新たな地へプレイヤーを導く…



⬆ここのクロノゲートをすべて開くことができるのは、いつのことか…

秘境

本格的な探索が必要になってくる

ワールド2は本腰を入れて探索していかないと、隠された道や、時空石などのアイテムを見つけることができない。マップはAとBの2ブロックしかないが、その随所にさまざまな仕かけが凝らされているのだ。敵の攻撃も本格的になってくるので、ここからが本当の冒険の始まりと思って、気合を入れてとりかかろう!!

A

SG

スタート

W1より

W1へ(Aへ)

W1

W1

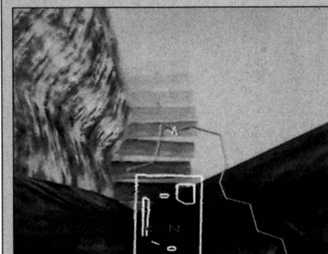
クロノポイント

時

+25

隠し通路をさがすのだ

この場所はマップ機能で表示されない隠し通路になっていて、ガケの下に飛び降りられる。マップ機能にたよりすぎていると、こういった隠し通路に気づかないで通り過ぎてしまうことがある。そうならないために、ガケの下などはあやしいと思って、目を向けるようにすることが大切だ。


⬅見てのとおり、マップ上に丸太の通路は映ってくれない

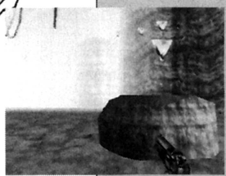
ガケの中腹の時空石を求めて

ガケの中腹の穴に、時空石がこれみよがしに置いてあった。ラッキー!!と思って飛び移ったら、届かずに落下した…。じつは、ほかのルートからでないと行けないのだ。付近を探索すれば、なにか手がかりが見つかる!?


⬆ガケの裏側に続く道を探すのだ！

岩を踏んでみよう

ポツンと置いてある岩は見るからにあやしげ。上に乗ると仕かけが作動してガケの上に行けるよ。

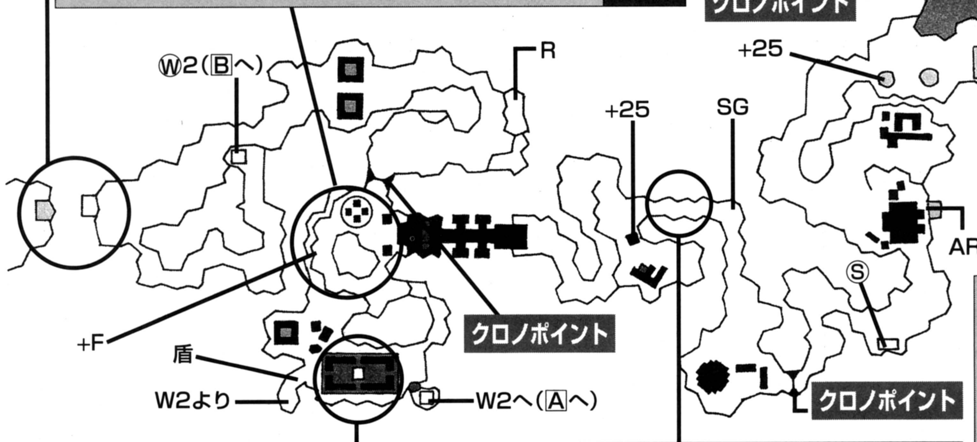

⬅こんなのは序の口

高い場所から発見

銅像がならぶ通路を抜けると岩が高くそびえているが、あたりを探すと登れるガケが見つかる。登ったところでさらに探索を続けていくと新たな発見が!! ヒントは木があるところには必ず…。

⬇しつこいようだが、ガケの下は調べろってことです。必ずいいものがあるから





水中洞くつの入口、その先は…

このゲームではガケと水は調べる、というのが掟(!?)。滝のある湖には案の定、水中洞くつがあるが、そこはマップの表示されない魔の空間。息切れでおぼれないように気をつけて、奥にある時空石を手に入れろ！


⬆水の中はきちんと探索しようっ!!

ビーストのはさみうち

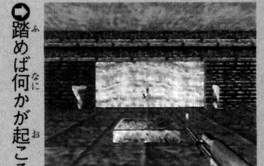
ガケっぷちを進んでいると、いきなりビーストが降りてきて、前と後ろをはさまれてしまう。そのまま戦うと、はさみうちにされて谷へ落とされるので、いったん進んで2匹を相手にするか、逃げるかしよう。


⬅前方にビーストが降り立った…


⬅と、同時に後ろにもいて、計2匹に！

一体、何のスイッチだ?

建物の中にあるスイッチを踏むと、左側の岩が下がりワープポイントが現れる。ワープ先には時空盾が置いてあるぞ。


⬆踏めば何かが起こる

※クロノポイントを通過していれば、そこで復活できるようになる。

強力なアイテムがあるのだが…

洞くつの中でテックアーマーやガトリングなどのアイテムが見つかるのだが、岩がジャマで中に入れない。付近を調べても何もない。岩を壊すことができればいいのだが…。



⬆う〜ん、とっても魅力的だな

より深く潜るのだ

狭い洞くつを抜けた先に、高い岩に囲まれた広い空間がある。そこは浅瀬になっていて、敵のソルジャーが狙い撃ちしてくるぞ。先へ逃れる道はないかと探していると、浅瀬の中に、1カ所だけ深いところがあるのだ。そこを潜っていけば水の底の横穴から先へと進める！ ガケと水は調べるという掟(!?)にしたがえば、必ず活路は開ける！



➡水中ではナイフ以外の武器はいっさい、使えなくなるので注意せよ

地下洞くつを行く

リザードが襲ってくる洞くつはワールド1にもあったが、ワールド2の洞くつは非常に距離が長く、途中に広い空洞が広がっている。この空洞でウロウロともたついていると、すごい数のリザードが集まってきてしまうので、空洞に入ったらすぐさま右のほうを目指せ。もし、リザードに囲まれてしまったら、ジャンプでかわしていこう。



➡ほら、こんなにわんさかとリザードが

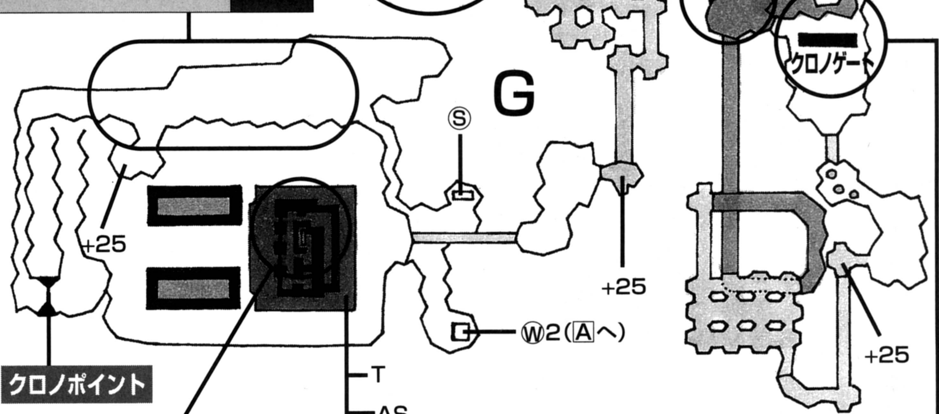
突然作動するワナ

このエリアに踏み込むと、いきなり空中から岩が落ちてくるので、前に進みすぎないようにしよう。そうすれば、ダメージを受けないうえに、岩がまわりの敵を倒してくれる。だが、油断大敵！ ワナはもうひとつあるので注意！



➡落石に巻き込まれたあわれな敵…

➡近づくと、こんなに痛そうなワナがある場所もあるぞ



遺跡の謎を解け

ここには、今までにはない大きな建造物が建っていて、たくさんの敵がうろついている。中に入る通路は重い壁で閉じられているぞ。まずは、この壁を開けるためのスイッチをさがすのだ。この建物の中では、防具と武器がセットで手に入るのでお得！



⬇神殿風の建物、入り口は固く閉じている…

⬇建物の中で、このスイッチを押すのだ！

クロノゲート発見

ついに、ワールド2のゴール地点のクロノゲートにたどりつく。しかし、あせってはいけない。クロノゲートの右の細い道を行くと時空石がある。先にそれを手に入れてからクロノゲートに入るのだ。



⬆まずは敵を倒して、落ち着いたところであたりを調べておこう！

ニューモード攻略

プラチナメダル出現までを完全解説

ブラストドーザー BLASTDOZER™

化学者の居場所からプラチナメダル出現までを完全サポート！

N64	任天堂	アクション
	発売中	内部バックアップ（1）
	6800円	コントローラパック（4）
		コントローラパック対応

ゲームの全貌が判明

まだまだ先があった！ プラチナメダルへのルートを大紹介

前号では、ミッションステージとサブゲームステージを攻略したが、まだまだ先が存在することが判明した。左の表を見るとわかるが、前号までは半分しか終了していない。今回は残りのステージを最後まで攻略するが、そのまえに、前号までのおさらいと今号の予習をしておこう。

進行チャート

- ミッションステージ
  - 進路確保
  - RDU作動
  - 建造物破壊
- サブゲームステージ
- 6人の化学者
- エクストラステージ
- タイムアタック
- プラチナメダル

ミッションステージ

全20ステージからなるミッションステージでは、ゴールドメダルを2つ獲得することができる。有害物質を積んだトレーラーの進路を確保することと、汚染された土地をクリーンにすることが目的。頭を使わないとクリアできないので、やりごたえがあるぞ。



⬆トレーラーの進路を確保するために8種類のマシンを効果的に使っていくのだ！

進路確保

トレーラーは何かに衝突すると大爆発を起こしてしまうので、進路上の建造物をすべて破壊しなければならない。破壊のしかたを考えないとクリアは難しいぞ。

RDU作動

トレーラーが走った土地は有害物質で汚染されてしまう。RDU（浄化装置）を作動させれば、土地はクリーンになる。1個だけ取り逃すと探すのが大変だぞ。

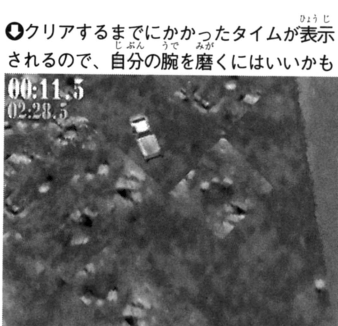
建造物破壊

RDUでは、汚染された建造物を浄化できないので、破壊する必要がある。隠された場所にあったり、TNT爆弾を使ったりと、パズル要素が強くなっている。

サブゲームステージ

基本的にミッションステージ中に隠された、通信ベースを作動させれば出現する。制限時間内に決められた目的をクリアすれば、タイムに応じたメダルを獲得できるぞ。何回でもプレイできるので腕を磨くのにはちょうどいい。頭を使ってクリアしよう！

⬇クリアするまでにかかったタイムが表示されるので、自分の腕を磨くにはいいかも



ニューモード 6人の化学者

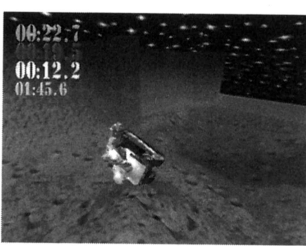
トレーラーを解体するためには6人の化学者たちを探さなければならない。化学者は、ミッションステージのどこかで研究を続けているのだ。ゴールドメダルを獲得しても、化学者を発見しないとエクストラステージへは進めない。



⬆トレーラーの解体に絶対必要な化学者たちは、ミッションステージにいるぞ

ニューモード エクストラステージ

なんと月以外にもエクストラステージが存在することが判明したぞ！ 太陽系の惑星に出動する任務があり、操作感覚がまったく違うステージで任務を行うのだ。



⬆ほかの惑星にも出撃する「ブラストドーザー」は、実はものすごい技術力をもっているのではないだろうか？

ニューモード タイムアタック

ミッションステージに制限時間が設定されるモードで、よりテクニカルな進路確保が要求される。サブゲームステージに近いモードだが、難度はその比ではない！



⬆ミッションステージがすべてタイムアタックになる。進路確保をもう一度時間制限ありでプレイするのだ

ニューモード プラチナメダル

ゴールドメダルよりもすごいメダルが存在する。プラチナメダルは、完璧な操作で任務を遂行した者のみに与えられるのだ。

©Nintendo／Rare. Game by Rare.

6人の化学者

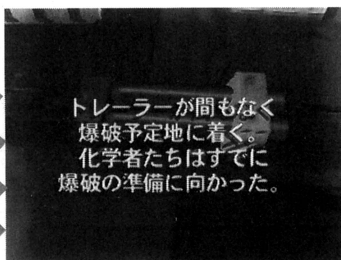
各地にちらばる6人の化学者を探しだせ！

各地で研究を続ける、6人の化学者たちを見つけると、トレーラーを安全に解体できる。化学者たちは研究の邪魔をされたくないのか、ミッションステージのわかりにくい所に隠れているのだ。下記に、隠れているステージと詳しい場所を公開するぞ。

⬇化学者を発見したステージには、ワールドマップの画面に化学者のマークが表示される



トレーラーの解体に必要



⬆6人の化学者（同じ顔だ！）がそろわないとトレーラーの解体はできない

グローリークロス

コンボイの近くにある進路を発見せよ！

トレーラーの進路の左側で、コンボイの近くの壁付近に通路がある。そこをくぐれば見つかるぞ。視点変更をすれば、より見つけやすくなるだろう。



⬆視点を変更すればすぐ見つかるぞ。コンボイの左側の壁の付近ををよく探してみよう

アイロストーン鉱山

クレーンを使用してラムドーザーを移動

列車の終点にクレーンがあるので、ラムドーザーをクレーンで移動させる。TNT爆弾を使って破壊した建造物の下に、洞くつへの通路があるぞ。中をくまなく探せば見つけることができるのだ。

⬇TNT爆弾を使って破壊した建造物の下に通路がある。この中に化学者がいるのだ

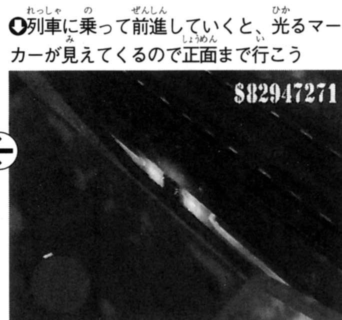


アージェント地下鉄

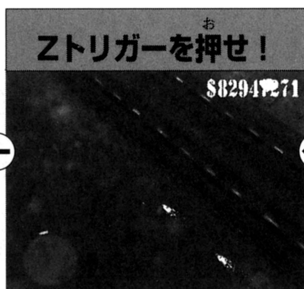
列車を途中で止めて見えない駅を探せ

地下鉄に乗って、光るマーカーが見えたら、停止して列車から降りよう。実は見えない駅があるのだ。降りた先には、簡単な迷路がある。化学者はその先だ。

⬇列車に乗って前進していくと、光るマーカーが見えてくるので正面まで行こう



Zトリガーを押せ！



⬆列車を降りることができるはずだ



⬆アメパトで化学者のところまで行こう

エボニー海岸

Jボムを入手して川の上流へ飛べ

列車を後退させると見えるモアイ像の中には、Jボムが隠されているので、TNT爆弾で破壊するのだ。Jボムで線路ぞいに飛び、川まで来たら進行方向の右へ曲がろう。そのまま飛んでいくと進行方向の左に水路が見える。水路のそばに化学者がいるぞ。



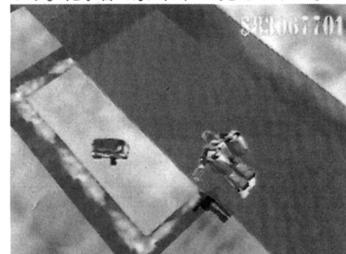
⬆列車を後退させた所にあるモアイ像に隠されたJボムに乗って飛んでいこう

上流へ移動



⬆線路の右側が上流だ。上流に化学者がいるので右折しよう

⬇上流のほうで、画面の端まで来たら左折しよう。化学者の家（？）が見えてくるぞ



オイスター港

建造物を破壊して3つめのボートで後退

3つめのボートを後退させた先に化学者がいるのだが、障害物が邪魔をしている。1つめのボートを前進させて、爆破までの時間が長いTNT爆弾で破壊しよう。化学者はかなり遠い所にいるぞ。

ひたすら後退せよ

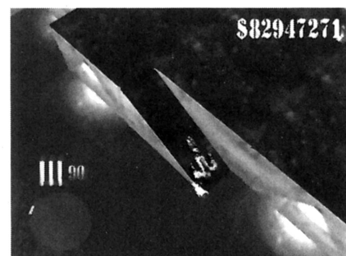


⬆遠くまで後退しないと見えてこない

テンペストシティ

壁を破壊して屋上へ上がれ！

トレーラーの進路の右の壁を破壊して、屋上に上がってすぐの所に化学者がいる。壊れる壁は撃つと変色するので、すぐに見分けがつくはずだ。ただし、25発のミサイルが必要になる。



⬆壁を破壊して屋上に行けばすぐ見つかるだろう。建造物を破壊する弾数に注意しよう

エクストラステージ

重力が小さいので空中での操作をマスターせよ！

すべてのステージでゴールドメダルを獲得して、6人の化学者を発見すれば、エクストラステージに行くことができる。この先のステージでは、重力が小さいので抵抗が少なく地球とは違った操作技術が要求される。強力な空中での体当たりをマスターせよ。

マーキュリー&ネプチューン

段差をうまくよけてタイムロスをなくせ

コースを4周するタイムトライアルステージのマーキュリーとネプチューンでは、段差を乗り越えると空中に浮いてしまう。重力が小さいので、なかなか着地しないのでスピードが出ず、タイムロスになる。インベタで走れば比較的段差が少ないので、簡単にゴールドメダルを獲得できるぞ。

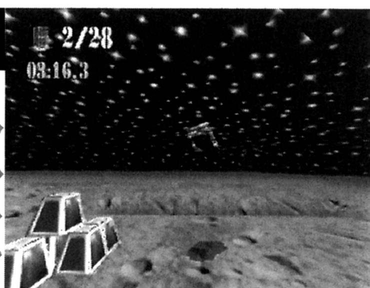
⬇ジャンプ中よりも地面を走っていたほうがスピードがでるのだ。できるだけ飛ぶな



ビーナス

段差を利用した大ジャンプで破壊

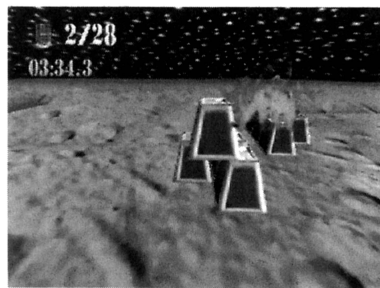
ビーナスでは建造物の破壊を、4分40秒以内に完了するのが目的だ。段差で大きくジャンプして、滞空時間が長い空中アタックを使おう。ただ、アクセル全開だと、大きくジャンプしてしまうので、近くの建造物を破壊しにくい。段差の近くの建造物を破壊するときは、「空中ブレーキ」と「空中Uターン」を使おう。



⬆助走をつけて谷間や段差へ向かおう！

大ジャンプ

空中にいる間に体当たり

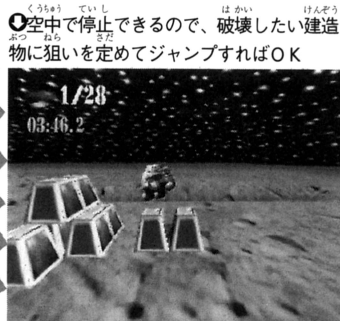


⬆体当たりの威力は宇宙に来きても超強力だ！

空中ブレーキ

「ブラストドーザー」が乗るマシンには、最先端の技術である空中ブレーキのシステムが搭載されている。このシステムを利用し、破壊したい建造物の上空でブレーキをかければ、垂直に落下して簡単に破壊できるぞ。

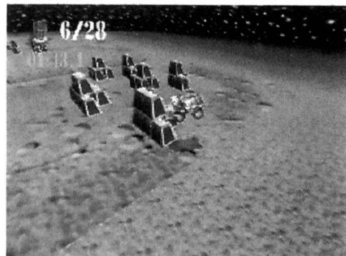
⬇空中で停止できるので、破壊したい建造物に狙いを定めてジャンプすればＯＫ



建造物上空でＢボタン

空中Uターン

段差でジャンプしたら、空中でUターンして段差に戻ってくる。戻ってくる最中に、体当たりで建造物を破壊し、再び段差を使ってジャンプをする。この繰り返しをすれば効率よく建造物を破壊することができるぞ。



⬆ある程度自由に空中を走れる（飛べる？）ので、うまく操作しよう！

マース

4種類のジャンプをうまく使いわけろ

このステージの球体は高さと位置で大きく分けると3種類ある。後記の4種類のジャンプを使えば簡単に破壊できるはずだ。

高い所の球体

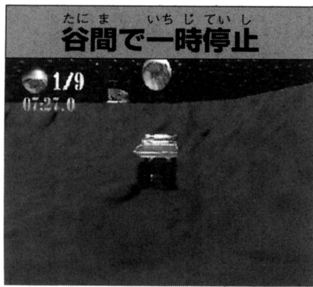
谷間と谷間の間にある球体のうち、高いほうを破壊するときは、谷間の少し手前から助走をつけてジャンプすればいい。アクセル全開では飛びすぎるので注意。



⬆スピードを落としてジャンプしよう

低い所の球体

谷間と谷間の間にある低い球体を破壊するには、谷間の中から助走をほとんどなしでジャンプすれば破壊できる。空中ブレーキは敵に当たる危険があるのでダメ。



⬆敵に注意してジャンプしよう！

谷間上の球体①

谷間の真上にある球体を破壊するには、敵をはさんだ反対側の谷間からジャンプするのだ。この際には、助走がたくさん必要になるので、画面の端からアクセル全開で走ってこよう。

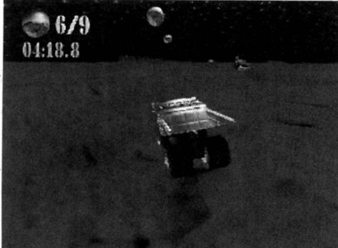
⬇おもいっきり助走をつけて大ジャンプだ！



谷間上の球体②

谷間の真上にある球体を破壊する方法はもう1つある。谷間の直線上から助走をつけてジャンプするのだ。①は進入角度が谷間に対して垂直だったので狙いがつけにくかったが、②は谷にそって進めばいいので狙いがつけやすいぞ。

最高速度で突入！



⬆速度が足りないと届かないので、もう1回飛ぶ分タイムロスになる

タイムアタック

スピード命 めっちゃめちゃにする余裕はない！

エクストラステージをすべてゴールドメダルにすることができれば、タイムアタックモードが出現するぞ。このモードは、ミッションステージでトレーラーの進路確保までのタイムを競うものだ。規定時間をクリアできれば新たにゴールドメダルが得られる。



ミッションステージ全部！

全20ステージをもう1回やらなければならない

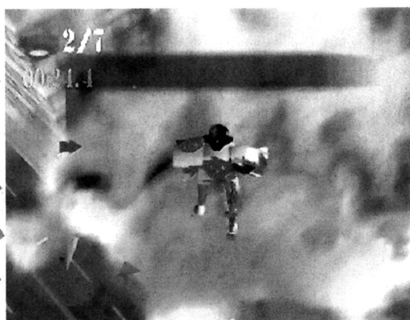
ナヌッ！　もう1回ミッションステージをプレイしろと。しかもタイムアタックで…



ベストタイムへのコツ① トレーラーの進路上の建造物のみ破壊

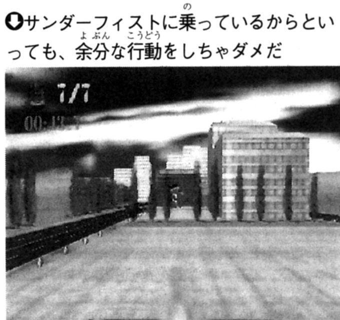
タイムアタックモードは、トレーラーの進路上の建造物以外を破壊する必要はない。さらに、進路を確保し終わったと同時にクリアとなるので、通常のミッションステージで、コンボイに向かうタイムは短縮できる。強力なマシンに乗っていても、余分な建物を破壊しているとシルバーメダルやブロンズメダルになってしまうぞ。

余分な行動をするな



トレーラーの進路だけを破壊せよ！

サンダーフィストに乗っているからといっても、余分な行動をしちゃダメだ



ベストタイムへのコツ② 線路や水路は無視して進め！

線路や水路、石板はタイムアタックでは無視しても進路を確保したとみなされる。トレーラーがそこに到達するよりも先に、建造物を破壊すれば任務は完了する。



線路を無視して進むと、矢印は後ろを指したまま。まぎらわしいぞ

トレーラーが来る前に破壊


トレーラーの進路を予測して破壊

この方法ならかなりタイムを短縮できるぞ



出現！超タイムアタック

ゴールドメダルよりもシビアなプラチナメダルをゲットせよ

タイムアタックですべてゴールドメダルを獲得しても、まだまだ終わりではないぞ！　ゴールドメダルの規定タイムよりも1分以上はやいタイムでクリアして初めて獲得できるステージもある、プラチナメダルが出現するのだ。今回はサブゲームステージも対象となっているので、新たな技術を発見しマスターすることが必要になるはずだ！

しかけを見つければクリアできる！

高度なテクニックをキメてやれ♡

さらなるモード！

プラチナメダルにチャレンジ！

な〜に〜!?　全ステージもう1回ですか…

すべての
ひみつ道具の場所と
入手方法を伝授

ドラえもん のび太と3つの精霊石

アイテム攻略

発売されて1ヵ月。まだすべての「ひみつ道具」を集めていない君たちに贈るアイテム攻略！

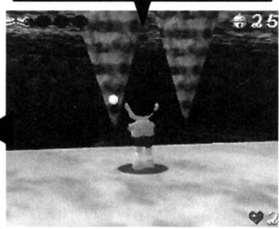
N64	エポック社	アクション
	発売中	内部バックアップ（4）
	7980円	

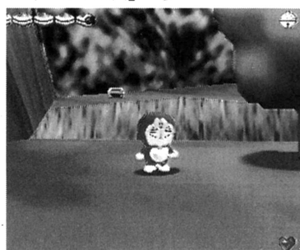
見つけにくいひみつ道具を中心にワールド別に道具のありかを紹介

このゲームの目的のひとつに、各ワールドに散る「ひみつ道具」をすべて取り戻すというものがある。ひみつ道具はすぐに見つかる場所にあるものもあれば、見つけにくい場合もある。そこで今回はすべての「ひみつ道具」の場所や入手方法を紹介。特に入手しにくいものは写真で詳しく教えるぞ。


船の下に閉じ込められていた妖精兄弟と「ひみつ道具」を発見したぞ

鍾乳石を落とせ!!


道具を入手するため鍾乳石を撃ち落とすなどの謎解きが必要になる


このように、わかりやすい場所にある「ひみつ道具」も多い

特別な入手方法の道具が存在する

「ひみつ道具」の中には、特別な入手方法のものがある。例えば1度倒したボスをもう1度倒すと出現する「ミニドラえもん」のようなもの。それはどのワールドのボスを倒しても2度目以降入手できる。このように特別な出現のしかたをする道具が3つあるのだ。

水中バギー	ミニドラえもん	どこでもドア
海洋ワールドステージ2の入口にいつも置かれている	同じボスをもう1度倒すと入手できる。倒す度に手に入る	どのステージにいても、これを使えば老木の前に戻れる

大地ワールド

攻撃できる道具のほとんどを入手せよ

このワールドで手に入る「ひみつ道具」の数は10種類ある。攻撃に使う「ひみつ道具」のうちジャイアンが装備するジーンマイク以外は、このワールドで入手可能。

衝撃波ピストル

クリアしたステージに行きネズミと話す

タンマウォッチ入手！

この「ひみつ道具」は何度でも取ることができるぞ

道の先に見える色の違う壁が隠し部屋になっている。そこに道具があるぞ

この橋から下に飛び降りるのだ

大地ワールドで入手できるその他の道具

ステージ	道具	入手方法
ステージ1	空気砲	ドラえもんが装備できる攻撃用ひみつ道具。ステージに入ってすぐに架かっている橋を渡った先に置いてある
	桃太郎印のきびだんご	浮き島に飛び移る場所の下には草原がある。そこにある洞穴の中にはステージ2に入るための桃太郎印のきびだんごがある
	チャンピオングローブ	スネ夫が装備できるひみつ道具。ステージ1をクリアして2度目に入ると、浮き島に妖精がいる。話すと入手できるぞ
ステージ2	エラチューブ	ポケラに乗って大ネズミの巣まで行くとその側に置かれている。これを入手すれば海洋ワールドへ入ることができる
	厄除けシール	入るとダメージを受ける赤い川の渡り口を左に進むとある。このひみつ道具を取ると、一定時間無敵になることができる
ステージ3	通り抜けフープ	扉のしかけを解いた先の、広場を流れる川の中に置かれている。大地ワールドのステージ4に入るためのひみつ道具
	こけおどし手投げ弾	扉のしかけの先にある広場の、大きな木の上に置かれている。しずかちゃんが装備することができる
ステージ4	やまびこ山	飛び石を渡った先に大きな扉がある。扉の前にいる敵を全部倒すと反対側の扉が開く。その先で入手できるぞ

©藤子プロ／小学館／テレビ朝日／EPOCH CO., LTD.

アイテム攻略

ドラえもん のび太と3つの精霊石

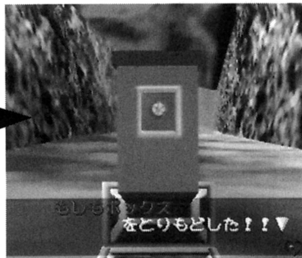
海洋ワールドで入手できるその他の道具

ステージ1	スモールライト		ステージに入ってすぐの、崖に囲まれた場所にある。大地ワールドステージ3に入るためのひみつ道具
ステージ1	ジーンマイク		ステージの奥にある谷間の上方に広くなった場所があり、そこにジーンマイクがある。ジャイアンが装備
ステージ1	タイムふろしき		ステージの一番奥の谷になっている場所にある。ステージ2に入るための道具で、水中バギーを修理できる
ステージ2	グレード・アップ液		魚雷3兄弟の一番下の弟に勝った後コースの中に出現する。レース中に取るとバギーのスピードが速くなる
ステージ2	深海クリーム		魚雷3兄弟の一番下の弟にレースで勝つと、ステージ3に入ることができる深海クリームをもらえる
ステージ3	テキオー灯		鍾乳石のしかけの謎を解き、再び海に入ると船に入口ができている。これでステージ4に入れる
ステージ3	絵本はいりこみ靴		沈没船の中にいるカニをすべて倒し部屋の奥のスイッチを押すと崖に橋が架かる。その橋を渡った先にある
ステージ4	お座敷釣り堀		海底城のボス、サンタクロースを倒した後にもらえる。ちなみにボスの部屋に入るためにはカギが必要

海洋ワールド
ステージに入るためのひみつ道具を探せ！

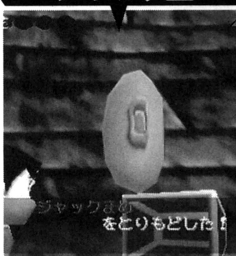
このワールドで入手できる「ひみつ道具」の数は11種類あり、ステージに入るために必要な「ひみつ道具」が多くある。ほかのワールドに進める道具もある。それを入手したら海洋ワールドをクリアせずに天空ワールドに行ける。

もしもボックス



魚雷兄弟はなかなか手ごわい。レースに勝って道具を入手しろ！

ジャック豆



これで天空ワールドへ行ける

扉を開ける



カニを3匹倒すと奥の扉が開く。その奥にジャック豆がある

3匹のカニを倒す



ステージ3の沈没船の底に扉を守るように巨大ガニがいる

天空ワールドで入手できるその他の道具

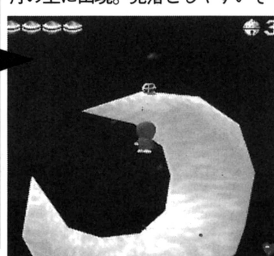
ステージ1	翻訳こんにゃく		崩れる橋の一番手前の部分がエレベーターになっている。それに乗れば道具がある場所まで行ける
ステージ1	なんでも操縦機		崩れる橋の一番最後の部分がエレベーターになっていて、降りるとステージ2に行くための道具を入手可能
ステージ1	コエカタマリン		動く橋を渡り、飛び石を越えた先に大きな木がある。その木の上にコエカタマリンが置かれている
ステージ2	タケコプター		1度クリアしたステージに入ると、ロックの巣の中に出現している。これを使うとステージ3に行ける
ステージ3	雲かためガス		浮き島にいる妖精に話しかけると、もらうことができる。ステージ4に入るための雲かためガスをもらえる
ステージ4	着せかえカメラ		天空城のエレベーターを昇ってから右側の坂を降りると、ミミックに紛れ込んでいる宝箱の中にある
ステージ4	タイムテレビ		城壁の上から外側の雲の上に降りると、隠れていた妖精を見つけられる。話すと持っていた道具をくれる

天空ワールド
落としたひみつ道具を拾い集めるのだ！

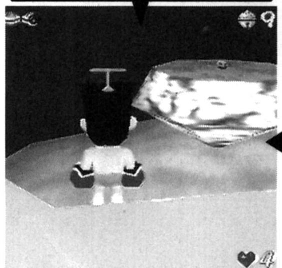
このワールドで入手できる「ひみつ道具」の数は10種類。隠すように置かれている「ひみつ道具」が多い。特にステージ2とステージ3は、1度クリアしただけではすべての道具を入手できない。クリアしたステージに何度も行ってみる必要がある。

キャンピングカプセル

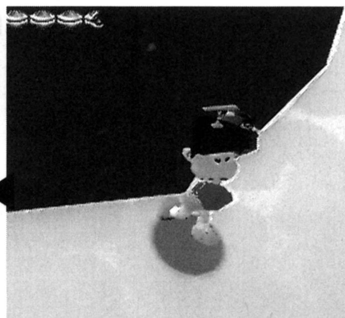
ステージ3に2度目に入ったとき月の上に出現。見落としやすいぞ



糸なし糸電話



月の上から下を見るとさっきまでなかった場所に宝箱がある



月の上にいる3匹のフクロウを倒すと糸なし糸電話が出現する

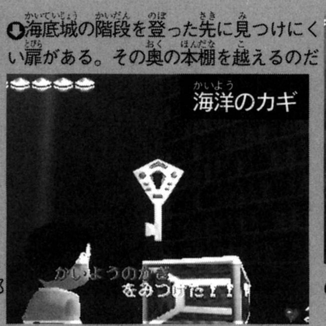
ボスと戦うために必要なカギを探せ

各ワールドの2人目のボスが待ちかまえる場所の近くには、ボスの部屋に入るためのカギが隠されている。3つのカギの場所を写真で紹介しよう。高いところにある天空のカギは、特に場所がわかりにくい。宝箱の周りにある飛び石のようなものに飛び移っていけば、カギの場所までたどりつけるぞ。



入口のエレベーターを昇ると右手の部屋にドアがある。その先にカギがある

海底城の階段を登った先に見つけにくい扉がある。その奥の本棚を越えるのだ





溶岩地帯を抜けたあと、かまを投げてくる敵を2人倒すとその先にカギがある

じっきょう パワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球4™

試合に役立つ特殊能力を完全サポート！

野手の特殊能力とサクセスモードの難しいイベントを詳しく解説するぞ！

特殊能力攻略

N64	コナミ	野球
	発売中	コントローラパック（1）
	予価8900円	コントローラパック対応

サクセスモード

条件のきびしいイベントを見て一軍へ昇格しよう

『パワプロシリーズ』には選手育成ができる「サクセスモード」がある。入団から二軍を経て一軍昇格までをシミュレートしたモードだ。育成の途中さまざまなイベントに遭遇し、楽しませてくれる。今回は出現条件の厳しいイベントの条件を公開するぞ。

ペナントレースに起用

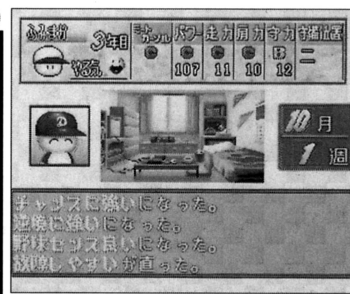


⬆自分の好きなチームに入れるでおじゃる

⬇強くなるにはひたすら練習でおじゃる


イベント 「野球超人伝」で特殊能力を獲得

自分の誕生日に彼女がいる場合には、プレゼントをくれる。1年目と2年目のバースデープレゼントは、自分が設定した趣味に関係したものだが、3年目には「野球超人伝」がもらえる。左の写真のような特殊能力を獲得できるぞ。



⬆彼女は大事にしないとダメでおじゃるよ

イベント トレーニングジムでパワー大幅アップ

花田コンディショニングコーチに電話すると、トレーニングジムに行けることがある。2回以上ウエイトトレーニングを選択すると会員券がもらえることがあり、使用するとパワーが20上昇する。

⬇もらえる確率はかなり低いでおじゃるぞ


イベント 手術に失敗してもまだあきらめるな

街で遭遇するダイジョーブ博士の手術は失敗することがあるが、あきらめてはいけない。失った能力を復活させることが可能だ。ゲドーくんからもらえる薬を飲むと体調が回復し、ゲドーくんの好感度が上昇する。2回目の薬のイベントでは「マスクをはぐ」を選択しよう。3年目に、ゲドーくんが「すーぱーはりはりましーん」を開発するので、使用させてもらえば失われた能力が回復する。

研究所が消えた!?



⬅その後、失った能力が復活する



⬆博士、本当に大丈夫でおじゃるか？

イベント コーチの誕生日には必ず電話をしよう

ヤング（投手編ならボブ）コーチへ、9月2週に電話するとバースデーパーティに招かれる。さらに、コーチの評価が高いと室内練習場に呼び出され「フロンティアスピリッツ打（投）法」を教えてくれる。英語が理解できないとマスターできないぞ。

9月2週がバースデー

➡電話しなサーイ

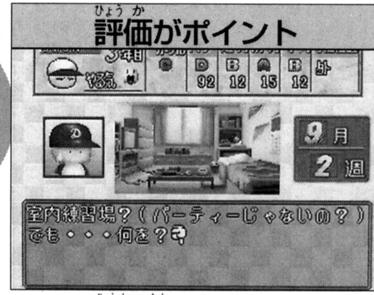


そして・・・
ユーには、まだ眠っている才能がありマース！★

今から、教えるのはミーがまだ現役のころマスターしたテクニックデース。
ミーはこれをフロンティア・スピリッツ打法と呼んでイマース！

⬆フロンティアスピリッツでおじゃるか？

評価がポイント



⬆コーチの評価が高くないとダメでおじゃる

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED／(社)日本野球機構　IBM　BIS　プロ野球公式記録使用　東京ドーム公認

選手データ

公開されていなかった全野手の特殊能力をついに入手！

野手の特殊能力のなかには、コンピュータの選手の起用に影響するものがある。その特殊能力の効果を一挙に公開するぞ。次のページからの野手特殊データ表では、○が獲得している能力、×が苦手な能力を表している。ペナントレースでの参考にしよう。

⬇オーダーを組むときに使うでおじゃる



選手作成の参考に…



⬆欲しい能力を目標に作るでおじゃるよ

野手データ項目解説

人気

試合中に声援が大きくなる。相手がコンピュータの場合、交代をためらうぞ。

代打の切り札

コンピュータがチャンスになると、優先的に起用してくる。サクセスモードでは覚えられない。

守備要員

コンピュータが守備固めで起用する可能性が高い。サクセスモードでは覚えられないぞ。

代走要員

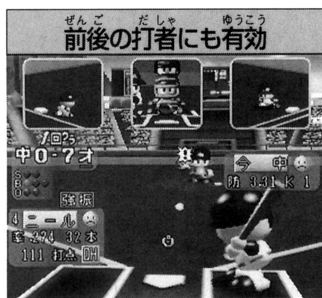
コンピュータが代走で起用する可能性が高い。これも、サクセスモードでは覚えられないぞ。

途中交代

コンピュータが守備固めをする際、外される可能性が高い選手。サクセスモードでは習得不可。

威圧感

自分の打席時に相手投手のスタミナ消費を増やす。前後のバッターへのコントロールも悪くする。



⬆相手の投手はタジタジでおじゃるぞ

流し打ち

流し打ちのヒットが出やすくなる。パワーは落ちる。

広角打法

流し打ちをした場合に、パワーが落ちないのだ。

アベレージヒッター

通常のミートカーソルで打った場合、打球が水平に近い角度に飛んでいく。弱い当たりでもヒットになりやすい。

パワーヒッター

強振で打った場合、打球が上に飛ぶ。ホームランや外野フライになりやすい。

ヘッドスライディング

1塁に走り込んだとき、きわどいタイミングなら自動でヘッドスライディングをする。

体当たり

本塁のクロスプレイ時に、キャッチャーに体当たりをする。球をこぼす確率は50%。

ブロック

本塁のクロスプレイ時に、体当たりをブロックする。ただし、確率は50%だ。体当たりの特殊能力と対になる能力。

盗塁がうまい

盗塁を敢行した場合に、走り出すときの加速度が大きい。

内野安打がでやすい

打撃後、走り出すときの加速度が大きい。

逆境

7回以降、自分のチームが負けていると、パワーが＋15、ミートカーソルが1段階拡大する。

チャンス

ランナーが2、3塁のとき、○ならミートカーソル＋1.5、パワー＋15。×ならミートカーソル－1.5、パワー－15。

対左投手

左投手の場合、ミートカーソルは、○＋1.5、×－1.5。パワーは○＋10、×－10。



⬆イチローなら左投手相手でも楽勝でおじゃる

バント

○ならバントが当たりやすく、大きくゴロになりやすい。×ならバントが当たりにくく、小さくフライになりやすい。

キャッチャー

○が付いている捕手に投げる場合、投手はコントロールが良くなり、変化球によるスタミナの消費が少なくなる。さらに、メッタ打ちされたとき、ピヨリ状態になりにくい。◎が付いている捕手はさらに効果が高い。

試合中に特殊な演出をする選手

試合中に演出が細かいこのゲーム。なかでも左の3人の選手は、ファンにはたまらないパフォーマンスをしてくれる。パフォーマンスの条件を紹介するぞ。

ダイエー・村松

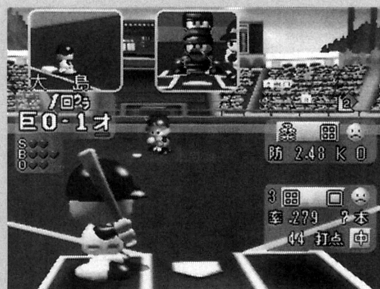
ダイエーの村松選手は、盗塁時には、ヘッドスライディングをしてくれる。コンピュータが使用時には暴走することもあるぞ。

オリックス・イチロー

スター選手イチローは、打席に立つと声援が変化する。イチローコールをしてくれるのだ。さらにホームゲーム時に、3アウトめのライトフライをイチローが捕球すると、ボールをスタンドへ投げ入れるのだ！　これは、オリックスファンにはたまらない演出だ。

ジャイアンツ・桑田

ジャイアンツの桑田選手は、得点圏（2、3塁）にランナーがいる場合、1球めにボールを見る。残念ながら、能力は変化しない。



⬆やはりブツブツ言ってるでおじゃるのか？

近鉄バファローズ

野手データ

登録名	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー
中根 仁																							
水口 栄二																						○	
荒井 幸雄		○																					
鈴木 貴久																				○			
中村 紀洋	○						○					○											
ローズ					○					○				○						○	×		
古久保 健二					○																	○	
吉田 剛																							
内匠 政博																							
山本 和範	○	○																					
大石 大二郎	○																						
藤立 次郎																					○		
光山 英和																							
大村 直之																							
村上 嵩幸																							
勝呂 壽統			○																			○	

オリックスブルーウェーブ

野手データ

登録名	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー
田口 壮	○																	○		×		○	
大島 公一													○									○	
イチロー	○						○		○		○					○	○	○			○		
ニール	○				○		○			○		○		○									
D・J		○			○	○													○				
福良 淳一						○														×		○	
高田 誠															○							○	○
小川 博文						○																	
中嶋 聡	○														○								
藤井 康雄		○				○														○			
高橋 智	○	○				○																	
馬場 敏史			○																○				
本西 厚博			○																	×			
斉藤 秀光			○																				
四條 稔			○																				
三輪 隆																							

千葉ロッテマリーンズ

野手データ

登録名	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー
平井 光親																						○	
南渕 時高																						○	
堀 幸一											○									○			
仁村 徹						○																	
初芝 清	○				○		○													×			
五十嵐 章人																				○			
大村 巌		○			○														○				
清水 将海																							
諸積 兼司	○															○	○					○	
酒井 忠晴			○	○																			
佐藤 幸彦																							
松本 尚樹				○																			
吉鶴 憲治																							
高橋 眞裕				○																			
林 博康																							
西村 徳文																						○	

日本ハムファイターズ

野手データ

登録名	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー
金子 誠																						○	
田中 幸雄	○																			○			
落合 博満	○						○		○		○									○			
片岡 篤史											○												
井出 竜也																				×		○	
上田 佳範	○																	○				○	
田口 昌徳		○			○																		
広瀬 哲朗	○												○									○	
安田 秀之					○															×		○	
渡辺 浩司		○																		○			
石本 努																							
山下 和彦			○																				
小川 皓市														○									
中村 豊																							
ブルックス																							
ウィルソン																							

福岡ダイエーホークス

野手データ

登録名	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー
村松 有人	○												○			○							
浜名 千広	○															○						○	
秋山 幸二	○								○		○									×			
小久保 裕紀	○						○					○								×			
吉永 幸一郎						○								○	○						○		
大道 典良																							
若井 基安																							○
藤本 博史						○								○									
湯上谷 広志				○																		○	
松永 浩美																							
柳田 聖人			○																				
城島 健司	○																						
田村 藤夫																						○	○
井口 忠仁	○																						
河野 亮					○																		
脇坂 浩二			○	○	○																		

西武ライオンズ

野手データ

登録名	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー
大友 進																							
松井 稼頭央	○																○	○				○	
鈴木 健						○														○			
垣内 哲也					○							○											
佐々木 誠	○																						
大塚 光二																							
田辺 徳雄						○																	
高木 大成																					×		
伊東 勤	○																						◎
奈良原 浩			○	○													○					○	
高木 浩之			○																				
苫篠 誠治		○																					
河田 雄祐			○	○																			
桜井 伸一																							
森 博幸		○				○																	
マルチネス																							

野手データ ヤクルトスワローズ

登録名	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー
飯田 哲也	○																	○				○	
稲葉 篤紀											○										×		
辻 発彦						○					○									×			
池山 隆寛	○				○															×			
古田 敦也	○														○			○		×			◎
土橋 勝征																				○			
小早川 毅彦																							
宮本 慎也			○																				
秦 真司		○																					
城 友博			○	○																			
青柳 進																							
佐藤 真一			○																				
苫篠 賢治				○																			
大野 雄次		○				○																	
広永 益隆		○																	○	○			
高梨 利洋			○	○																			

野手データ 読売ジャイアンツ

登録名	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー
仁志 敏久	○															○							
川相 昌弘																						○	
松井 秀喜	○						○					○											
清原 和博	○				○		○		○			○		○									
福王 昭仁		○																					
清水 隆行																				○	×		
元木 大介														○								×	
村田 真一															○								
後藤 孝志																						×	
広沢 克					○																		
サントス																							
大森 剛		○																					
杉山 直輝					○																		
高村 良嘉				○													○						
吉村 禎章		○																		○			
岸川 勝也		○			○							○									○		

野手データ 横浜ベイスターズ

登録名	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー
石井 琢朗	○															○						○	
波留 敏夫																							
鈴木 尚典					○														○				
佐伯 貴弘	○													○							×		
畠山 準		○																		○			
駒田 徳広	○						○												○				
進藤 達哉																							
谷繁 元信															○								
秋元 宏作																							
宮川 一彦																							
川端 一彰																				○		○	
宮里 太		○																		○			
万永 貴司																						×	
永池 恭男																							
井上 純				○																			
セルビー								○	○														

野手データ 中日ドラゴンズ

登録名	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー
鳥越 裕介																						○	
立浪 和義	○																			○			
パウエル						○					○									×			
音 重鎮																			○	○			
山崎 武司	○											○								○			
大豊 泰昭	○				○		○					○		○								×	
中村 武志															○					×			○
種田 仁																							
神野 純一					○																		
川又 米利		○																					
彦野 利勝		○																					
金村 義明		○																					
愛甲 猛					○																		
益田 大介																							
矢野 輝弘				○																			
ゴメス																							

野手データ 阪神タイガース

登録名	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー
和田 豊	○							○			○												
久慈 照嘉	○												○							○		○	
平塚 克洋																							
ハイアット					○																		
檜山 進次郎	○				○																		
新庄 剛志	○				○																		
平尾 博司																							
山田 勝彦																							
関川 浩一																				×			
星野 修			○																				
高波 文一				○																×			
今岡 誠																							
長嶋 清幸																							
定詰 雅彦																		○					
誠																							
グリーンウェル					○																○		

野手データ 広島東洋カープ

登録名	人気	代打の切り札	守備要員	代走要員	強振多用	途中交代	威圧感	流し打ち	広角打法	さよなら男	アベレージヒッター	パワーヒッター	ヘッドスライディング	体当たり	ブロック	盗塁がうまい	内野安打がでやすい	返球がうまい	逆境	チャンス	対左投手	バント	キャッチャー
緒方 孝市	○				○								○			○			○				
正田 耕三																						○	
野村 謙二郎									○								○		○				
江藤 智	○						○					○											
前田 智徳	○																				○		
ロペス									○										○	○	○		
金本 知憲					○							○							○		×		
西山 秀二											○				○					×		○	○
高 信二																					×		
浅井 樹		○																		○	×		
高山 健一																							
野々垣 武志																							
瀬戸 輝信																							
町田 公二郎		○				○															○		
仁平 馨			○	○																			
木村 拓也																							

パワプロ広場（仮）

発行所　徳間書店インターメディア（株）
TEL　ありません

パワプロ好きの、パワプロ好きによる、パワプロ好きのためのコーナー！　大人気の「サクセス自慢の館」も好評連載中だ！

ふみまか選手が目撃!?　怪人ゲドーくんの正体とは？

ダイジョーブ博士の助手として働く怪人ゲドーくんの正体を、ふみまか選手（背番号64）が目撃したのではないかとの情報を入手した。しかし、ふみまか選手は「ゲドーくん？　だれでおじゃるか？　まろはそんな人には会ったことないでおじゃるよ。ダイジョーブ博士？　さっきから何を言っているのか理解できないでおじゃる。」とコメントしており、真相は明らかにされていない。ゲドーくんに連れ去られるふみまか選手を見たという者が多数いることから、ふみまか選手の記憶が消されてしまったか、ふみまか選手がウソの証言をしているかのどちらかではないかと思われる。ダイジョーブ博士には人体実験や、記憶を操作しているとの黒いうわさが絶えないため、ふみまか選手も記憶を操作された可能性が高い。聞き込みを続けていくうちに、有力な証言をいくつか得ることができた。それらをまとめることで、怪しいと思われる4人の名前が挙がった！

ゲドーくんのマスクをはがそうとするふみまか選手だが…

重要参考人として4人の名前が挙がった

1人めは育成コーチである内本氏。選手の将来を思うあまり、ダイジョーブ博士に協力したのではないだろうか、と予想できる。

2人めは矢部選手。いつまでも二軍にいるのは、ダイジョーブ博士にサンプル（実験体）を提供しているためでは、とのうわさ。

3人めは看護婦さん。医学の進歩のため、ダイジョーブ博士に協力しているのではないだろうか。ダイジョーブ博士と同じような動機なので一番怪しい。

最後はパワスポの記者さん。スクープ欲しさにダイジョーブ博士に協力したのではとの疑惑が持たれている。

内本コーチ　矢部選手　看護婦さん　記者サン

この4人のなかにゲドーくんが…

全国のコーチによるサクセス自慢の館

大好評のサクセス自慢の館、読者からすごい選手が続々と送られてきているぞ。今回はいきなりオールAの発表をするぞ！

今回のドラフト1位指名の選手は埼玉県／小野秀一サンの選手で「しゅういち」に決定！　オールAの能力、パワーヒッター、流し打ち、チャンス○、逆境○、ヘッドスライディングを持つオールマイティな1塁手だ。本人のコメントは「とにかく苦労しました。20人くらい作り直して、やっとここまで来た。理論上は、もう少し強い選手を作ることができるので、みんなもがんばってください。」

パスワード…あなへいへまぜきはむそがかどこかざそつほちぜじせかぞだきうみしぞみむでかま

球団のコメント「ほかのオールA選手もすばらしかったが、特殊能力の多さで指名を決意。」

おしくも1位指名ではなかったが、オールAの選手を作った強者と選手名を紹介するぞ。

- 土江…島根県／石橋孝理サン
- 苫小牧…広島県／井上泰久サン
- 足…兵庫県／村上佑介サン
- はやと…神奈川県／パワプロ1号サン
- 田尾…愛知県／若山拓也サン
- ジロー…秋田県／船木幸司サン
- 兵庫県／通山和裕サンほか多数

次号以降は投手と捕手のバッテリーや弱い選手の特集を予定！

今月のドラフト1位指名！

すごいでおじゃ…すごい選手だ！

おハガキ大募集

パワプロ広場（仮）では、引き続き読者からのハガキを募集するぞ。現在サクセス読者チームを作っていろいろな所と対戦する予定だ。ピッチャーとキャッチャーの応募が少ないので、強力な選手をドンドン送ってくれ！

応募要項
宛て先：〒105　東京都港区東新橋1-1-16　T-Mファミマガ64編集部「パワプロ広場（仮）」係
★住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、要望、感想などを書いて投函して下さい。締め切りは5月21日消印有効です。

アフロな猪狩…（沖縄県／ぷー）

予告

パワプロ広場（仮）

コナミの開発チームから挑戦状が届いた!?

次号のパワプロ広場（仮）は5月21日（水）発売予定

プレゼントコーナー

パワプロ君のマンガが掲載されている、東京ゲームショウで配られたコナミのパンフレットを15名にプレゼントするぞ。欲しい人は上記の応募要項に、ゲドーくんの正体と「パンフくれ！」の文字を記入して応募してくれ。サクセス自慢の館のついででもOK。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

ファミマガ読者による ファミマガ読者のためのデータページ ランキングBOX

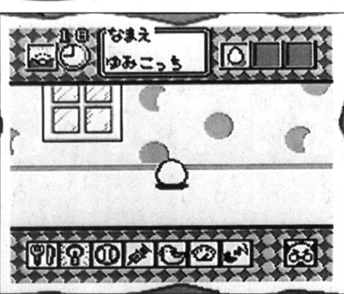


前人気 / 読者評価 / 売り上げ

『ゼルダの伝説64（仮称）』順当に首位を再び奪取！

前号まで2号連続して首位を獲得していた『実況パワフルプロ野球4』が発売され、ポイントを落として13位に後退。代わって首位についたのはロムカセット版『ゼルダの伝説64（仮称）』。『パワプロ4』が首位を獲得する前は、常にトップにいただけに、ここは順当な首位返り咲きといえる。ただ、気になるのが前号より73ポイントも得点を落としていること。今号で待望の続報が出ているだけに、次号は回復するだろう。また『ゲームで発見!!たまごっち』や『爆ボンバーマン』なども順位を上げてきておりこちらも目が離せない。

注目ソフト Pick Up！ ゲームで発見!!たまごっち



⬆大人気の「たまごっち」のGB版。女子高生やOLがGBを持って出歩く日も近い？

№5でタイトル発表され、前号ですぐにトップ20入り。さらに今号は、前号の倍の得点で、11位にジャンプアップ。コンスタントに続報が出ているだけに、次号の順位も期待できそう。

Reader's Request TOP 20

前回	今回	ゲーム名	スペック	ポイント
3	1	ゼルダの伝説64（仮称） 強敵が発売されて再び首位に。新たな写真も公開されて、次号でのトップもまず固いところだ	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	200
2	2	MOTHER3キマイラの森（仮称） 得点に伸びを欠き、前号と同じく2位止まり	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	173
4	3	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～ ポイントを回復して3位。虎視眈々と首位を狙う	N64 コナミ 発売日未定 価格未定	164
5	4	ポケットモンスター64(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	158
7	5	スターフォックス64	N64 任天堂 4月27日 8700円（別）	148
22	6	爆ボンバーマン	N64 ハドソン 発売日未定 価格未定	129
4	7	ゼルダの伝説64(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	125
8	8	スーパーマリオRPG2(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	107
12	9	ヨッシーアイランド64	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	98
9	9	ポケットモンスター2 金	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	98
18	11	ゲームで発見!!たまごっち	GB バンダイ 7月未定 4500円（込）	86
14	12	金田一少年の事件簿(仮称)	N64 ハドソン 発売日未定 価格未定	83
1	13	★実況パワフルプロ野球4	N64 コナミ 3月14日 8900円(別)	66
12	14	★ドラえもん のび太と3つの精霊石	N64 エポック社 3月21日 7980円(別)	63
10	15	★実況パワフルプロ野球3 '97春	SFC コナミ 3月20日 6800円(別)	61
14	16	エフゼロ64（仮称）	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	60
18	17	時空戦士テュロック	N64 アクレイムジャパン 5月30日 7800円(別)	57
18	18	ポケットモンスター2 銀	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	55
14	19	シムシティ64(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	47
24	20	シムシティ2000（仮称）	N64 イマジニア 発売日未定 価格未定	37

※Readers Requestは№6・7合併号のハガキ1000通を4月5日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印は6月号の発売までにすでに発売されているソフトを示しています。ハード名のN64はニンテンドウ64、N64DDはニンテンドウ64ディスクドライブ、SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイの略となっています。

©NINTENDO・BANDAI

ゲームの評価はキミが決める！

Reader's Ranking '97

今回の対象は、N64 1本、SFC5本の合計6本。そのなかで最も注目されるのは『実況パワフルプロ野球4』の評価。最新選手データが収録されているのはもちろんサクセスモードでピッチャーの育成も可能になった。3Dスティックでの操作性も気になるところ。また、今回は『実況パワフルプロ野球3 '97春』も対象となっており、そちらの評価も興味深い。

さて、結果だが『パワプロ4』は総合で25点台、順位は3位と上々の評価だった。特にオリジナリティの項目で評価が高かったのはシリーズものとしてはやや意外。やはりピッチャーを育成できるところが好評価につながったのか。一方のSFC版もなかなかの評価を得ているものの、こちらはオリジナリティが最も低いという結果に終わったのも面白い。

N64 実況パワフルプロ野球4

コナミ　3月14日発売　8900円

野球　総合25.63(3位)

キャラクタ	音楽	買い得
4.51(2)	4.26(2)	4.07(2)
操作性	熱中度	オリジナリティ
4.02(6)	4.50(2)	4.27(1)

⬆サクセスモードだけでなく、随所でパワーアップしているぞ

SFC アニマニアクス

コナミ　3月7日発売　5800円

アクション　総合19.31(38位)

キャラクタ	音楽	買い得
3.25(39)	3.21(32)	3.22(31)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.19(34)	3.19(39)	3.24(32)

⬆名作映画のパロディが随所に収録されているアクションだ

SFC スーパーダブル役満Ⅱ

バップ　3月14日発売　7500円

麻雀　総合18.24(47位)

キャラクタ	音楽	買い得
2.97(49)	2.92(47)	2.90(44)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.19(35)	3.10(41)	3.16(36)

⬆役満が上がりやすいようにできている変わり種の麻雀ゲーム

SFC パチスロ完全攻略〜ユニバーサル新台入荷Vol.1〜

日本シスコン　3月7日発売　5980円

パチスロ　総合18.53(44位)

キャラクタ	音楽	買い得
2.98(48)	3.33(27)	2.83(45)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.20(33)	2.97(45)	3.21(34)

⬆パチスロメーカーユニバーサル販売の実機が収録されている

スーパーボンバーマン5

とことんやり込みゲーム評価

今号でお題となっているのは、『スーパーボンバーマン5』。もはやおなじみとなったハドソンのパズル要素の入ったアクションゲームの最新作だ。感想の中ではやはり、今作で新しく追加された達成率認定システムや、みそボンでも復活できるスーパードッジシステムなどについてのものが多かった。おおむねみんな良い評価だったようだ。

●初めて『ボンバーマン』をやりましたけど、こんなにおもしろいとは思いませんでした。ただ敵を爆破していくだけじゃなくて、いろいろアイテムが使えるのがいいですね。でも、まだ慣れてないせいか、難しいです。なかなか面クリアできなくて、まだ「まあまあボンバー」です。（福島県／吉野誠）

●対戦が燃える！ 特に5人対戦がいい。友達とハマりまくってます。（青森県／梶原武志）

●みそボンになっても復活できるスーパードッジシステムが、小学校のころにやったドッジボールを思い出させてとてもおもしろかった。（栃木県／新川雅彦）

●対戦で遊びすぎてあっという間に半月が過ぎ去ってしまった。あまりハマるもんじゃないな〜。（京都府／大久保信吾）

●ボンバーマンの歩きかたがとってもイカス！ だけど、死ぬとムナしい…。（長野県／横山聡志）

SFC 実戦パチスロ必勝法！TWIN

サミー工業　3月15日発売　5980円

パチスロ　総合18.64(43位)

キャラクタ	音楽	買い得
3.06(46)	3.25(30)	3.10(35)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.15(39)	3.09(42)	2.99(43)

⬆実際のパチスロ店で人気のある2機種が収録されている

SFC 実況パワフルプロ野球3 '97春

コナミ　3月20日発売　6800円

野球　総合23.18(5位)

キャラクタ	音楽	買い得
4.17(6)	3.78(7)	3.79(6)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.81(11)	3.85(11)	3.78(10)

⬆システムは変わらないが、データは最新のものを搭載

※Reader's Ranking '97は'96年12月以降のニンテンドウ64の5本、スーパーファミコンの28本、ゲームボーイの16本の計49本についての評価をアンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目のカッコ内の数字は項目ごとの順位を示しています。

●グラフィックが『4』よりもキレイになったと思う。動きも滑らかになったように思える。達成率で200%になったときはうれしかった。（三重県／岡本幸大）

●最近遊んだゲームソフトの中で特に気に入っています。特に対戦が盛り上がって楽しいです。（山口県／西川葉月）

●たくさんステージが用意してあってやりごたえがある。（神奈川県／渡辺直彦）

●コンフィグバトルモードで5つのオリジナルボンバーマンを作って、コンピュータ同士で戦わせると、とてもおもしろい。（愛知県／三浦翔）

●ついに200%クリア達成!! 友達とコンフィグバトルでハマっています。みんなのなかでは私が一番強いです。私だけ100勝いってます。勝率なんと92%!! ワハハハハハ!!（神奈川県／許斐大輔）

●コンフィグバトルモードはいいですね。これでオリジナルのボンバーマンを作ってコンピュータで戦わせると、シミュレーションゲームのように楽しめます。以前ハマった戦いまくってます。友達と『スーパーファイヤープロレスリングX』のレスラーエディットを思い出しました。（千葉県／山野隆之）

その他のゲームに対する評価は

ここからは、お題となっている以外のソフトについてのお便りを紹介するぞ。今回多く感想が届いたのは、『糸井重里のバス釣りNo.1』で、『スーパーボンバーマン5』をしのぐかと思うほど、たくさんの感想が届いたぞ。『MOTHER』シリーズなどで、ゲーム製作には定評のある糸井氏の作品だけにプレイした読者も多かったようだ。感想としては、よく釣れるのでおもしろい、といったものが多かった。やはりゲームには、いたずらにリアルにするだけではなく、少し現実より易しくはなっても、釣れた時の爽快感といったものも重要。さすがにそういったところは押さえられているようだ。また、『タイトーバラエティーパック』に関しての感想も届いたぞ。こちらは、当然といえば当然だが、とても懐かしいという感想が非常に多かった。

SFC 糸井重里のバス釣りNo.1

●糸井世界にどっぷりハマってます。バス釣りがこんなに楽しいとは思わなかった。（滋賀県／森岡哲浩）

●ルアーにかかった魚のグラフィックが全部同じだったのが気に入らない。（新潟県／武者辰昭）

●ファミマガ64の記事を読みながらプレイしたら、40センチ級を通り越してなんと50センチ級のバスが初期のロッドとリールで釣れてしまいました。ちなみに場所はフルミ大橋、ルアーはスピナーベイトウィローダブルです。（長崎県／平田倫久）

●あんまり他に無いタイプの釣りゲームでおもしろかった。ゴミ拾いをなぜする!?（広島県／岡本美智子）

●実際の釣りでは、あんなに釣れるわけがない。しかし、ゲームとしては、地味ながらもちゃんとツボを抑えている。純粋に釣りを楽しむのなら、このゲームが一番!!（愛知県／市川豊）

●40センチ級をまだ釣り上げることができません。でも、燃えてます。（大阪府／斎藤雅）

●オリジナルルアーですが、あれはとても良いとおもいます。50センチ級の大物を釣った者だけに与えられる勲章のようなものだと思います。ボクもこれからそんな大物を釣りたいです。（千葉県／寺本篤史）

●一度やりだすと、大物が釣れるまで止められないほど、のめり込んでしまう。（兵庫県／土井浩明）

●50センチを超えるバスが釣れない。どうして～?（福島県／吉田正）

●鉄馬湖のバスはスゴイ！ ランカークラスがいっぱいいます。（富山県／斎藤慎）

●1回やったらはまりそうなゲーム。どのストラクチャー（藻や岩などの障害物のこと）にバスがつくのか想像して釣れるのがおもしろい。またマヅメ（朝や夕方の薄暗い時間帯）の時間があるのもいい。（大阪府／川上智弘）

●このゲームをやって釣りがもっと好きになりました。（奈良県／森下隆哲）

●バスの釣れる瞬間が、すごくうれしい。しびれるような感動がある。（福岡県／仙波哲朗）

●ぼくは、バス釣りをやったことが無かったのですが、このソフトでやってみたくなりました。いろんなアドバイス機能がついていて初心者でも楽しめるのがいいですね。（埼玉県／脇坂徹）

●やっぱり、釣れる湖が1～2だけというのはちょっとさみしい。実際の湖がたくさん出たらもっとおもしろかったと思う。（山梨県／鈴木浩二）

●ロッドやリール、ルアーなど、釣り道具がたくさん用意されているので、いろいろ工夫して釣れるのが楽しい。（静岡県／高野啓二）

●ただバスを釣るだけでなく、ゴミ拾いのキャンペーンでFPがもらえるなど、ユニークなシステムがあるのがおもしろかった。（広島県／ゴミ掃除人）

●レストハウスのクイズが難しくてなかなか全問正解できない。（鹿児島県／大久保博美）

●糸井さんが作ったゲームということで買ってみたんですが、やってみるとかなりおもしろい！ 釣りをほとんど知らない私でも、アドバイス機能が充実しているのでプレイできるし、大物も何回か釣れました。これを機に、ダンナにくっついて釣りでも初めようかと思っているこの頃です。（長野県／バス釣り主婦）

●釣りゲームが好きなので買ってみたんですが、仕事が忙しくてなかなかプレイできません。いま、やっとこさローカルトーナメントを終えて、プロトーナメントに入ったところです。（富山県／山本明人）

GB タイトーバラエティーパック

●『エレベーターアクション』が意外におもしろかった。『チェイスHQ』は、N64でも出して欲しい。（岐阜県／廣瀬友康）

●さすがに今やると、チョット古臭いのはしょうがないですね。でも、ぼくみたいに懐かしいと思って買う人にはいいんじゃないでしょうか。特に『エレベーターアクション』と『サーガイア』が入っていたのはうれしかったです。（高知県／高山博史）

みんなの意見を待ってるよ！

次号のお題は、下の9本。官製ハガキにソフトの感想と住所、氏名（ペンネーム）、年齢、電話番号を明記して〒105 東京都港区東新橋1－1－16 T－Mファミマガ64編集部 リーダーズランキング係まで。締め切りは5月2日（必着）。また、アンケートはがきに書いてある感想を使うこともあるのでペンネームを使いたい人は感想の横に書いておいてね。応募者の中から抽選で10名にファミマガ64特製テレカをプレゼント。

次号の対象ソフト

- ●実況パワフルプロ野球4
- ●アニマニアクス
- ●実況パワフルプロ野球3 '97春
- ●Parlor Mini 5
- ●ドラえもん のび太と3つの精霊石
- ●ブラストドーザー
- ●JリーグLIVE64
- ●ヒューマングランプリ ザ・ネクストジェネレーション
- ●麻雀64

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED／（社）日本野球機構承認 IBM BIS プロ野球公式記録使用・ANIMANIACS,characters,names,and all,related indicia are trademarks of Warner Bros.,a Time Warner Entertainment Company L.P.／KONAMI・Nihon Syscom Co.,Ltd／UNIVERSAL SALES Co.,Ltd.・VAP INC.・SAMMY／YAMASA／UNIVERSAL SALES CO.,LTD／United Artists Pictures Inc.Licensed by MGM／UA L&M.TM Used by Permission.

月間売り上げ Ranking

3月10日～3月30日

順位	ゲーム名・スペック	推定実売本数
1	★実況パワフルプロ野球4 N64 コナミ 3月14日発売 8900円	164490
2	ポケットモンスター GB 任天堂 '96年2月27日発売 3980円	163570
3	★実況パワフルプロ野球3'97春 SFC コナミ 3月20日発売 6800円	67260
4	スーパーボンバーマン5 SFC ハドソン 2月28日発売 6980円	52440
5	★ブラストドーザー N64 任天堂 3月21日発売 6800円	48900
6	マリオカート64 N64 任天堂 '96年12月14日発売 9800円	44510
7	★ドラえもん のび太と3つの精霊石 N64 エポック社 3月21日発売 7980円	36670
8	スーパードンキーコング3謎のクレミス島 SFC 任天堂 '96年11月23日発売 6800円	32050
9	実戦パチスロ必勝法！ TWIN SFC サミー工業 '96年12月13日発売 5980円	27150
10	糸井重里のバス釣りNo.1 SFC 任天堂 2月21日発売 7800円	19740
11	ゲームボーイギャラリー GB 任天堂 2月1日発売 3000円	16120
12	ぽけっとぷよぷよ通 GB コンパイル '96年12月13日発売 3900円	13200
13	す～ぱ～ぷよぷよ通 リミックス SFC コンパイル '96年3月8日 6800円	13040
14	ドンキーコングランド GB 任天堂 '96年11月23日 3000円	11380
15	カービィのきらきらきっず GB 任天堂 1月25日発売 3000円	11230
16	スーパーマリオ64 N64 任天堂 '96年6月23日発売 9800円	9980
17	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット N64 エニックス '96年11月22日 9800円	9800
18	実況Jリーグ パフェクトストライカー N64 コナミ '96年12月20日 9800円	8540
19	★ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション N64 ヒューマン 3月28日発売 9800円	7250
20	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ… SFC エニックス '96年12月6日8700円	5690

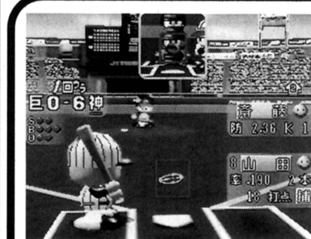
『実況パワフルプロ野球4』予想通り首位！ N64新作4本がランクイン

今号から、売り上げランキングの集計期間を月単位にしてお送りするぞ。ただし今回は締め切りの関係上、集計期間は3週間となっている。また、前号までのポイントではなく、編集部推定の実売本数を掲載していくぞ。

さて、月間ランキング第1回だが、注目の新作『実況パワフルプロ野球4』がトップを獲得している。なにしろ昨年12月20日以来のN64用ソフトで、発売がN64本体の値下げと同日、さらに、野球ゲームで人気No.1の『パワプロ』最新作とくればトップを取るのも当然。本数もまずまずといったところか。2位は『ポケットモンスター』が獲得。1位との差はわずか900本程度。あいかわらずの強さだ。また、今回N64は他に新作『ブラストドーザー』と『ドラえもん のび太と3つの精霊石』などの3本も発売されて、すべてランクイン。特に『ドラえもん～』は、N64ユーザーの年齢層に合うかどうかやや懸念されたが、順調な売れ行き。後半には『ブラストドーザー』をしのぐ勢いだった。

今月の一本

全国の『パワプロ』ファンが待ちこがれた『実況パワフルプロ野球4』。最新のデータを搭載し、さらにオリジナル投手の育成もできるぞ。



人気シリーズの貫禄を見せた『パワプロ4』。SFC版の最新作も3位に

ハード売り上げ Ranking

今回から、月間のハード別の売り上げも掲載。今回のランキングを見ると、PSが圧倒的に強い。値下げしたN64はPSの約4分の1の売れ行きだった。

順位	ハード名	推定実売台数	97年累計実売台数
1	プレイステーション	368250	1227200
2	ニンテンドウ64	95040	174850
3	ゲームボーイ	71600	302650
4	セガサターン	29070	150190
5	スーパーファミコン	10360	45570

売り上げちょっといい話

N64、大幅値下げの結果は？

3月14日に大幅に値下げしたニンテンドウ64の売れ行きはどうだったのだろうか。値下げ直後は、当然売れ行きもかなり良好。その後の本体の売り上げも以前より良い状態を維持し、まずまず順調といえそう。また、値下げと同時発売の『パワプロ4』だが、既存のユーザーの方に売れたらしく、ハードを引っ張るところまではいかなかったようだ。新規ユーザーは『マリオカート64』などを購入する人の方が多かったとのこと。

※このランキングは下記のゲーム販売店、コンビニエンスストアの売り上げデータを元に、編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。また、ハード売り上げランキングの97年累計実売台数とは'97年1月6日～3月30日の推定実売台数を表します。●データ提供店：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン－イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー、以上全国1300店舗。※また、★印は集計期間中に発売されたタイトルです。

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ／（社）日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認

ジャ〜ナルフリ〜クス

みんなのアミューズメント情報発信基地！

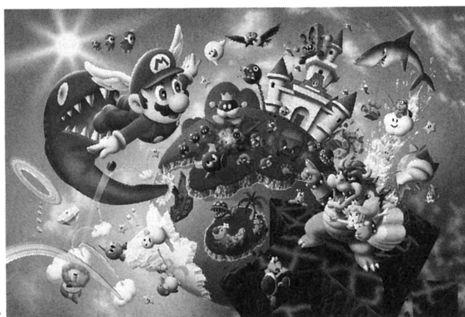
☆☆PRESENT☆CAMPAIGN☆
TOPIC☆GOODS☆EVENT☆

月刊化を記念して4ページ!?　マリオ、シレン、GBグッズなど、任天堂もののネタが豊作だったぞ。

グッズ　マリオのジグソーパズルを楽しく作って部屋に飾ろう！

ジグソーパズルは組み上げるのも楽しいし、完成したものを飾って眺めるのもまた格別。パズルのイラストが人気のゲームキャラクタなら、ゲームフリークスのお部屋のインテリアにもピッタリ。そんなグッズを紹介しよう。

セントラルホビーから発売中のジグソーパズルの中に、ゲームシリーズものがあり、これが超オススメ。絵柄はマリオ、ヨッシー、ドンキーコングなど、いずれも人気のキャラクタがモチーフ。これを部屋に飾っておけば、友達が遊びに来たときに、思わずゲームの話で盛り上がっちゃうかも？


➡新発売の「スターをあつめろ！」。価格は特大500ピースで3000円（税別）

お部屋に飾れば最高のインテリアに


⬆スピード感あふれるイラストの「ライバルをぶっちぎれ！」。個性的なキャラクタがズラリ


⬇これは「クレミス島大冒険！」。ゲームの世界をまるでマップのように見渡すことができるね

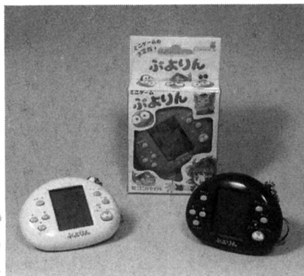
プレゼント

ジグソーパズル（500ピース）
「スターをあつめろ！」
「ライバルをぶっちぎれ！」
「クレミス島大冒険！」
各2名　計6名

グッズ　大人気の『ぷよぷよ』がキーチェーンゲームで登場!!

人気の落ちものパズルゲーム『ぷよぷよ』。コンパイルはそのキーチェーンゲーム版『ぷよりん』を発売することを決定したぞ。この手軽に持ち歩いて遊べるキーチェーンゲームは、状況さえ許せばいつでもどこでも遊べるのがウリだ。電車の中でも『ぷよぷよ』にハマってしまいそう？　そのうえケースのデザインがとてもキュート、肌身離さず持ち歩きたくなること間違いなしだぞ。

実はこの『ぷよりん』、先日幕張メッセで開催された「第三回全日本ぷよマスターズ大会」で先行発売されている。そのときの予想以上の売れ行きに、コンパイル側は、もう一度生産体制を整えてから7月中旬に発売するとのこと。プレゼント発送も待っててね。



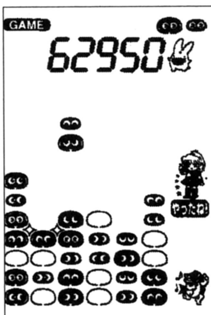
⬆カラーは、白、黒、緑の3種類ある

いつでもどこでも『ぷよぷよ』ができる！


➡今年の「全日本ぷよマスターズ大会」で『ぷよりん』が先行発売され大人気！



⬆ケースはこんなカワイイぷよの形をしたもの。価格は1個1200円（税別）の予定



➡基本的なルールは『ぷよぷよ』と同じ。この画面は開発中のもの

プレゼント

キーチェーンゲーム
『ぷよりん』
3名

©COMPILE

グッズ 「ゲームボーイシャンプー」に新しい仲間が増えたぞ！

以前このコーナーでも紹介したことのある、タカラの「ゲームボーイシャンプー」に新しいタイプのものが加わったぞ。この商品はGBの形をしたケースと、簡単なミニゲームが楽しめるのが特徴。今回新発売された2つのタイプは、旧タイプよりもミニゲームが改良されているぞ。価格はそれぞれ580円（税別）で発売中。

アクションヨッシー

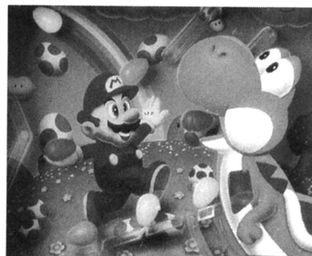


本物のGBと同じように、操作できるボタンが付いているぞ

アクションドンキー



ボタンを押すと中のバナナが動くのだ。ミニゲームは前作より複雑なのだ



ヨッシーの口にうまくたまごを運んで、食べさせてあげよう



上下に動くディディーの持つタルを狙って、バナナをシュート！

プレゼント

ゲームボーイ入浴剤 & ゲームボーイ救急ばんそうこう

セットで5名



タカラGBグッズをプレゼント

イベント 『マリオカート64』でタイムアタック！「NTT出版カップ」開催中！

NTT出版は「マリオカート64」のタイムを競う「マリオカート64 NTT出版カップ」を開催中。ルールは『マリオカート64』の全16コースの中から自分の得意なコースを選び、そのレコードタイムを写真に撮って応募するのだ。1人で複数のコースへの挑戦もOK、自己記録を更新したらその都度応募できるぞ。そして各コースの優勝者には、豪華な優勝カップが贈られる。またその他各コースの上位入賞者には、図書カードやマリオテレカが贈られるとのこと。詳しくは下の問い合わせ先に聞いてみてね。



納得のいくタイムを出すことができたら、この画面を表示させて写真を撮ろう

応募の決まり

●応募方法：タイムアタックモードを選択したあとに表示されるマップセレクト画面の写真を撮り、それをプリントしたものを左の申し込み先まで郵送すること。写真の裏面には必ず、住所、氏名、年齢、電話番号、応募するコース名を記入する。なお応募した画面写真は返却されないとのこと。
●応募締め切り：5月10日 当日消印有効
●申し込み・問い合わせ先：
〒153 東京都目黒区下目黒1－8－1
アルコタワー NTT出版株式会社
マリオカート64「NTT出版カップ」係
03－5434－1010
※途中経過および結果は以下にて随時発表する
NTT出版ホームページ
URL http://www.nttpub.co.jp
FAX情報サービス
03－3249－7210 アクセス番号5700#
テレホンサービス
03－5423－9999

グッズ 『風来のシレン』のキャラクタ達が4コマまんがで大活躍!!

チュンソフトがロングランヒットを続けている『風来のシレン』の4コマまんが集を発売したぞ。価格は680円（税別）。内容はSFC&GB版『シレン』に出てくるキャラクタ達が登場、愉快な冒険を繰り広げるというもの。4コマまんがは、しりあがり寿、唐沢なをき、水玉蛍之丞などゲーム雑誌などで活躍している漫画家の描き下ろし。そのほかに、一般公募の4コマまんがコンテストの入賞作品も収録。またおまけとして、特製すごろくやイラストロジックなどもついている。『シレン』ファンは絶対“買い”だね！



自称シレンの弟、ペケジも欠かせないキャラクタ？

シレンと話をしているのは、めつぶしお竜だ

プレゼント

『風来のシレン』4コマまんが集「笑いのツボ」

3名



この見るからに楽しげな表紙からも本の内容がうかがい知れる？

© Nintendo・CHUN SOFT

グッズ

「101匹わんちゃん」のイラストでオリジナルプリントを作ろう!

最近パソコンで、自分だけのオリジナル印刷物を作る人が増えてきているみたい。ディズニー・インタラクティブ・ジャパンはそんなパソコンユーザー向けに、ウィンドウズ版ソフトのプリント・スタジオ「101匹わんちゃん」を、6800円(税別)で発売中。マウスをクリックするだけの簡単操作で、手紙や名刺、カレンダーなどをキレイにプリントアウトできるのだ。

パソコン上の画面はこんな感じ。操作はとても簡単ですぐに慣れるぞ



こんなかわいい「わんちゃん」のイラストを自由に使ってプリントできるぞ

プレゼント

ディズニーのプリント・スタジオ「101匹わんちゃん」ウィンドウズ版

2名



ジャケットもとってもカラフルなのだ

トピック

いろいろな写真をプレート化「プレートメモリー」が登場する

こちらは同じプリントものでも、シールではなくプラスチックのプレートを作ることができるというもの。ビスコは大切にしたい記念の写真などをプレートにプリントできる「プレートメモリー」を開発し、5月から順次設置を開始する予定とのこと。その場で撮影した写真だけでなく、手持ちの写真やデジタルカメラの画像を持っていってプレートにすることができるのが特徴。プラスチックのプレートはシールと違って耐久性が高く、付属のチェーンホルダーをつけてキーホルダーにして持ち歩くことができるぞ。



こんな形のキーホルダーになるぞ



これが本体。1回の料金は300円から。選択した機能で料金が違う

トピック

カレンダーやポストカードが作れる「バーチャル・シャッター」稼働中!

ティ・エス・アイ技術情報サービスは、「バーチャル・シャッター」という"プリクラ"タイプのプリントマシンを開発、全国規模での設置を開始している。このマシンの特徴は千点にものぼる背景の多さ。国内外の有名スポットが背景として収録されているぞ。まだ行ったことのないところでも記念撮影ができちゃう? ポストカードやカレンダーを作れる機能もあるのだ。

友達とツーショットで記念撮影。1回の料金は2枚で500円

シールだけではなく、こんなカレンダーやポストカードなども簡単に作れる

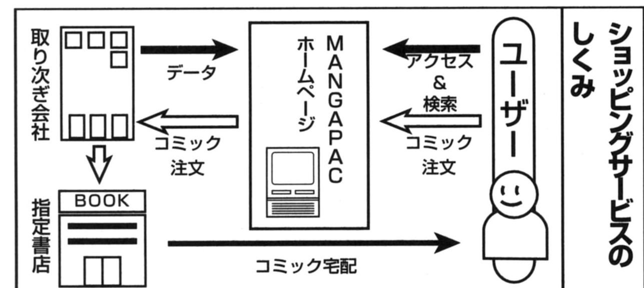
トピック

インターネットで欲しいまんがの情報を見たり買ったりできる!

この4月から、国内で発売されているまんがの情報を提供、ショッピングもできてしまうインターネットのホームページがスタートした。これは膨大な量になるまんがの情報を快適に検索できることを目的に、エディット90が取り次ぎ会社トーハンと提携して企画、マイクロソフトと博報堂の協力で実現したもの。このホームページでは今までにどんなまんがが発売されているか、これからどんなまんがが発売されるかなど、常に最新の情報を入手できる。タイトルや著者名など、数項目で欲しいマンガを検索できるのだ。

下のアドレスにアクセスすると、上の写真のようなホームページを見られるぞ

アドレス
http://www.mangapac.com/



© Disney.All rights reserved.

プレゼント希望者は

　ジャーナルフリークスの中のプレゼントを希望する方は官製ハガキに、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・希望商品名、はみだし情報コーナーで紹介してほしい一言コメントなどを明記の上、〒105 東京都港区東新橋1・1・16 TIMファミマガ64編集部6月号ジャーナルフリークス・プレゼント係まで送ってください。
　プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効です。6月号のプレゼントの締め切りは5月20日（必着）です。
　なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号のほかの懸賞に当選できない場合があります。
　賞品の発送は、発売日などの都合上、締め切り期日後1～2カ月かかる場合もあります。プレゼントの当選、発送に関する問い合わせは受け付けておりませんので、ご容赦ください。またジャーナルフリークス内のプレゼントは、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきますのでご了承ください。

イベント

FFのキャラクタデザイナー 天野喜孝原画展が開かれる

　FFのキャラクタデザイナーとして有名な、天野喜孝原画展「幻想曲a fantasia」が開催される。場所は東京有明の東京ビッグサイトで、期間は4月26日（土）から5月5日（月・祝）まで。入場料金は一般が1500円、中学生から大学生が1300円、小学生以下は無料。ゴールデンウィークにぜひ出かけてみては。



⇧ファインアートの鬼才、天野喜孝の作品180点あまりを見られるぞ

プレゼント
天野喜孝
特製ピンバッジ
20名

CD VIDEO & BOOK

エーベルージュ伝説 Vol.3 「おおさわぎバースデート降誕祭の巻」
●キングレコード／4月23日発売／2854円



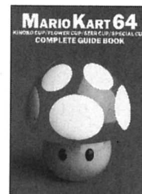
CD
文化放送でオンエア中のラジオドラマを収録。人気声優三石琴乃によるオープニングDJとテーマソングが聴きどころ。

ガメラ2000 ～オリジナルサウンドトラックス～
●ズンタタレコード／4月25日発売／2550円（込）



CD
映画さながらのムービートラックBGMも収録されている、PS『ガメラ2000』のオリジナルサウンドトラックス。

マリオカート64 完全攻略ガイドブック
●NTT出版／発売中／1200円（別）



BOOK
GPモードの完全攻略のほか、VS・バトルの必勝法、ショートカットを完全網羅したコースガイドなど、充実した内容。

ツインビーPARADISE 3 ボーカルボム！
●キングレコード／発売中／3059円（込）



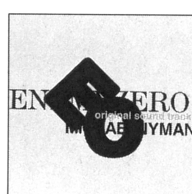
CD
3月で終了した文化放送の「ツイパラ3」。その最後を飾るボーカルアルバム。これは初回特典の特製ボックス仕様。

女神異聞録～ペルソナ～ オリジナルサウンドトラック＆アレンジアルバム
●ポニーキャニオン／発売中／3568円（込）



CD
『女神転生』シリーズ最大のヒットとなったPS版の2枚組サウンドトラック。8cmCDのボーナスディスク付き。

ENEMY ZERO オリジナルサウンドトラック／MICHAEL NYMAN
●ポニーキャニオン／発売中／2548円（込）



CD
「ピアノレッスン」で一躍脚光を浴びたマイケル・ナイマンが、"デジタルの悲しみ"をテーマに仕上げたサウンドトラック。

STREET FIGHTER III NEW GENERATION
●ビクターエンタテインメント／4月23日発売／3568円（込）



VIDEO-CD
アーケード版が話題の同ゲームの、キャラクタ紹介や開発者のバトルトークなど、ここでしか見られない映像を満載。

公式ファンブック OAV同級生パーフェクトコレクション
●ケイエスエス／発売中／2200円（込）



BOOK
OAV「同級生 夏の終わりに」全4巻、OAV「同級生 クライマックス」全2巻を1冊にまとめたファンブック。

たまごっちオフィシャルソング 「アイのきもち」／miyuki
●バンダイ・ミュージックエンタテインメント／発売中／971円（別）



CD
もはや社会現象ともいえる、超人気の『たまごっち』。その人気に応えて発売された、オフィシャルソングがこれ。

ファミマガ64の読者ページ



テーマの園 その

ゲームキャラの名前ってどうやってつけてる？

5号のおハガキマニアの園で、徳島県のりさんが「RPGの主人公の名前について」というネタを書いてくれたんだけど、その返事がたくさんあったので、テーマの園に採用してみました。

◆5号の"のり"さんが「ゲームの主人公の名前どんなのつけてるんでしょうか」みたいなこと言ってましたよね。僕はほとんどオリジナルでその場で考えてつけてます。一時は自分の名前をつけてたこともありましたが、サスガに恥ずかしくてやめました。一番苦労したのが『ライブ・ア・ライブ』ですかね。原始編では濁音、半濁音＋αのみでネーミング、現代編では限られた漢字でそれらしい名前を探して…。苦心の末に「御神雄馬」とつけました。自分ではナカナカのものだと思ってるんですが…（?）。名前をつけるのって難しいですよね。キャラがまるで自分の子供みたいな気がするんですから。（滋賀県／山下浩二）

編自分の名前をつけると恥ずかしいってのは経験あります。ゲームキャラに自分の名前を呼ばれるのって何か、恥ずかしくない？ それが原因でゲームを最初からやりなおしたこともあるよ、ほんと。

◆『風来のシレン』って毎回名前が変えられて便利ですよね。私、調子ぶっこいて毎回違うキャラの名前で遊んでて、あとで番付表見て顔面から火が…。マニアックな名前が上位にぎっしりと…。こりゃ人には貸せんって、弟が貸しちゃった（汗）。名前といえば「りばいあ」「おおたい」と名づけたステキな友人がいます（後ろに"さん"をつけてみよう！）。「はっ」だと『DQⅥ』です（笑）。（宮城県／副部長りゅい）

編人に見られると恥ずかしいマニアックな名前って何だろ？ フツーの人だとわかんない名前だったら恥ずかしくないかも。

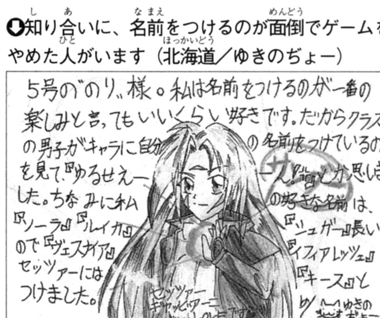
◆私の場合、基本的にはそのキャラのもとからついている名前をそのまま使うのですが、それがない場合には日本や外国のその時に注目されている政治家の名前をつけます。こうするようになったきっかけは、初めて遊んだRPG『魔界塔士Sa・Ga』のキャラにそれぞれ「かいふ」「ブッシュ」「サッチャ」「ゴルビー」という名前をつけたからです。本物の政治家にもゲームの主人公のように活躍してもらいたいと願ってつけてみたのですが、これが結構おもしろいんです。ゲームを政治風刺としても楽しめるんです。キャラクタのなにげないセリフでも、政治家がそう言っていると想像すると苦笑してしまうものも多いし、イベントの会話シーンは国会答弁や国際交渉みたいです。さすがに戦闘シーンで「かくばくだん」をつかった時はヤバイと思いました（冷汗）。というわけでゲームのキャラクタに政治家の名前をつけるとゲームを2倍楽しめると思います。（奈良県／がるるがーる）

編おもしろい！ と思うためには、まず政治のことがわかんないとダメなんだよねー、やっぱり。最近は新聞すらまともに読んでない編にはちょっちキツいです…。

No.5ののりさん！
"ごはんつぶ"とは、こりゃまたヒドイ（笑）。せっかく長い冒険を共にするのだから、作者さんの思い[redacted]が込められた名前か、自分にとって思い入れのある名前のどちらかを入れるべきでしょう。…で、俺はというと、既に名前がある場合（初期設定で）はその名前を、特に決められていない場合は、自分の名前を入れることもありますが、さすがに恥ずかしい（汗）ので自作のマンガや小説に登場するオリジナルのキャラ（こっちのほうが恥ずかしいかも…）の名前を入れますね。やっぱり、なんとなく付けた名前よりは、思い入れのある名前のほうが、感情移入度も爆発的に上がるので、オススメですよ！

⇨なんとなく名前をつけるって、やってみると難しい…（三重県／川西正臣）

⇩知り合いに、名前をつけるのが面倒でゲームをやめた人がいます（北海道／ゆきのぢょー）



マニアック MANIAC

うっひゃあ！ いきなり白黒ページになっちゃったよ〜。編もビックリなのだ！

いきなりファンコール

投稿者応援コーナー

このコーナーは好きな投稿者さんを応援しようってなコーナーです。

◆5号の自然育ち様、七瀬優羽様、こんな地味なうえにアホな投稿しかしていない私に暖かいお言葉ありがとうございます♥ 最近自分の絵の下手さにクラクラしていましたが、お2人のおかげで少し楽になりました。私もがんばりますので、お2人もがんばってください!!（群馬県／浜本みん）

◆5号に載っていた滋賀県の蒼霧飛様。あなた様のイラストは、某誌（スー〇ー64）で何度か拝見していました。どうやらアンジェラ&セリスのファンのようなので、僕といっしょにがんばりましょう!! 僕もアンジェラとセリスは大好きです。（福岡県／コムロヨシキV2）

◆愛知県のめっきー様へ。すっごく絵がカワイイです。3号のリースは超気に入ってます。同じ愛知県出身だということだけでうれしいです。これからもがんばってください。（愛知県／竜牙槍）

⇨（兵庫県／るみナリエ）



⇨（北海道／まどうし）



⇨（広島県／たまごっちみるく）



⇨（徳島県／ちまりん）



⇨（福岡県／ゆゆゆん）



⇨（千葉県／大和裕菜）



⇩（広島県／中島雅美）



【床下マニアック】いきなり番外編：突然ですが、白黒のコーナーになってしまいました…トホホ。最近RGBマニアックの名前、説明したばっかりだったのに、なんかマヌケな展開になってしまった。てなわけで、イラストは白黒でもOK。でも、しばらくしたら、またカラーページに復帰予定という話はアリ。ちょっと安心。

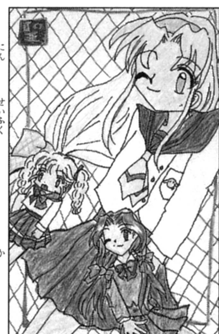
マニアックテーマ画廊

お題 制服

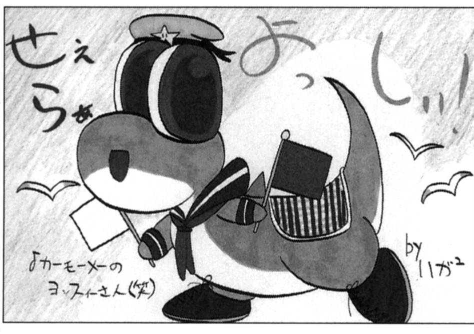
今回は今までのテーマ画廊最大数（たぶん）のおハガキが届きました。てなわけで、テーマ画廊も大きくしてみたよ。



➡アンジェラの性格だと、やっぱこーなるのかな（千葉県／まう）



➡3人とも制服のデザインが変えてあるのが芸が細かい（青森県／ちえすたー）



➡セーラー服っていっても、本物の水兵さんだね（千葉県／いが）

⬇ジョゼットのセンタクバサミは校則違反でないんでしょーか（山口県／封流へあみッと）





➡このゲームは学園モノ（？）だったよね、確か（東京都／藤井秋良）



➡このセリフ、青春ドラマっぽくて、なつかしい感じ（神奈川県／夏山氷）



➡ここまでコスプレだと、もとが誰だかわかんない…（栃木県／玩具BOX）

⬇中学生のアルル？（千葉県／多田かんな）





➡体操服っていうところがポイント高い！（兵庫県／あおいこうさぎ）



➡後ろにいる番長風ラビのほうが気になります（愛知県／水月いずみ）



➡エレンって学生ってくらいの年だったっけ？（福岡県／サギテリー）



➡なんとなく不良っぽいところが似合ってる（東京都／草薙聖哉）



⬆こんなコ、いかにもいそう（北海道／竹田みもみ）

今号の一本



➡シャルロット園児ネタは多かったよー、ホント（宮城県／そーさい2）



⬆『3』が楽しみ（富山県／うめこぶちゃ）



➡クレスって、やっぱりモテそうだよね。ミントもツラい？（埼玉県／大和1号）

➡これも制服ってことで（岐阜県／ないばたれいら）



⬆セリスが幼稚園に行ってたというアイデアが好きです（愛知県／浅葱せりかは6年生）



➡ホントに最近の女子高生ってみんなルーズソックス（北海道／怪魔守へみる）



➡ウェイター、王道なの？確かにかっこいいけど（京都府／夢月）

【床下マニアック】 編さんってなんて読むの？「へん」さん？「へんまる」さん？気になって眠れません!!（宮城県／浅村れな）編そーいえば、マニアックで編の読み方って今までも言ったことなかったね。編集部内では「まるへん」と言ってます。「へんまる」よりいいでしょ。



タバコはいまだに吸ったことがないので、どんなものかわかんない（北海道／瀬田せりす）



いちおうみんな制服だよねぇ（山形県／ピロ2）



宇宙服も制服かぁ（兵庫県／神谷ヒロ）



電車賃とかゴマかせそう（茨城県／アプリコット）



男はやっぱガクラン？（神奈川県／冴木しおん）



なにげに2人が手をにぎってるところは見逃しません（青森県／綾瀬かりん）



ケンコー的なヘソがよい！　とは編集部Y田さんの弁（大阪府／七瀬優羽）



この制服なんだ（東京都／きさらぎ浅葱）




打ち切り…？（群馬県／浜本リュートラブ子）



この制服、配色が結構ハデだね。実際あったらスゴい（青森県／丸掘彩文）



和風の制服ってのもなかなかにシブいですねー（徳島県／岸河あき）



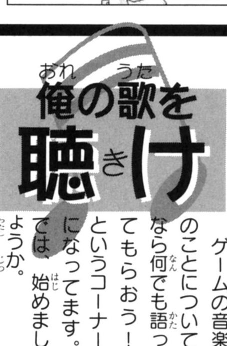
こんなふうだったら、楽しいだろうなー（千葉県／星魚）




どう考えても学生とはおもえないです（東京都／風る）



アン○ミラーズの制服…。1回は見てみたいもんです（宮城県／桐生成）



俺の歌を聴け

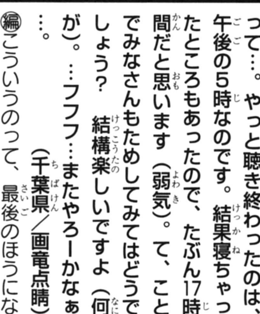
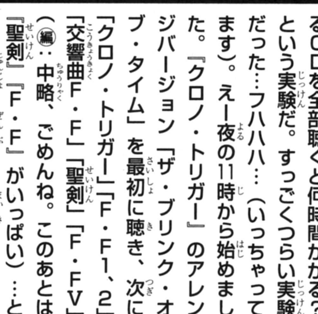
ゲームの音楽のことについてなら何でも語ってもらおう！というコーナーになってます。では、始めましょうか。

♪フフフフフ…。私は実にくだらない実験をした。それは今持っているCDを全部聴くと何時間かかる？という実験だ。すっごくつらい実験だった…フハハハ…（いっちゃってます）。え～夜の11時から始めました。『クロノ・トリガー』のアレンジバージョン「ザ・ブリンク・オブ・タイム」を最初に聴き、次に「クロノ・トリガー」「F・F1、2」「交響曲F・F」「聖剣」「F・FV」（編：中略、ごめんね。このあとは『聖剣』『F・F』がいっぱい）…という順序で全部で21枚聴きました。すぐ終わると思ったら、朝がきちゃって…。やっと聴き終わったのは、午後の5時なのです。結果寝ちゃったところもあったので、たぶん17時間だと思います（弱気）。て、ことでみなさんもためしてみてはどうでしょう？　結構楽しいですよ（何が）。…フフフ…またやろーかなぁ…。（千葉県／画竜点睛）

編こういうのって、最後のほうになると妙にハイな気分になったりしない？　ムチャな企画は個人的に好きだけど（夏に部屋の温度が何度まで上がるか試したことアリ）、体をこわさないくらいにしておこう。人のことは言えない身だけど…。



ボス戦ではとてもとてもそんなヨユーはないですよ（埼玉県／霧夜りゅあ）



ゲームミュージックのバンドにするの？（神奈川県／ナオ）

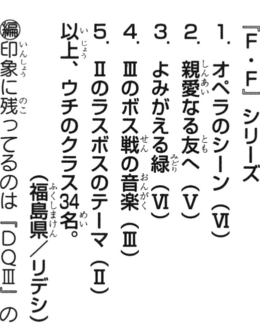
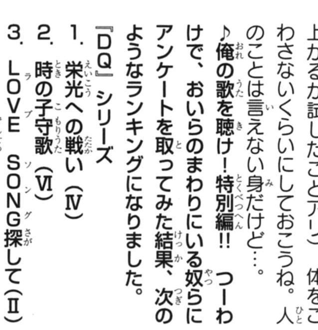
♪俺の歌を聴け！特別編!!　つーわけで、おいらのまわりにいる奴らにアンケートを取ってみた結果、次のようなランキングになりました。

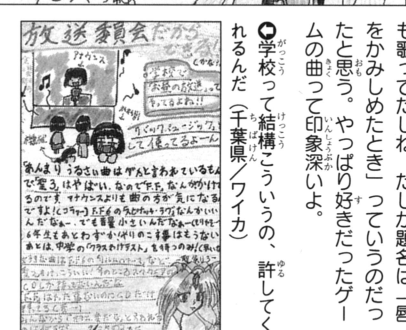
『DQ』シリーズ
1. 栄光への戦い（Ⅳ）
2. 時の子守歌（Ⅵ）
3. LOVE SONG探して（Ⅱ）
4. そして伝説へ…（Ⅲ）
5. 勇者の挑戦（Ⅲ）

『F・F』シリーズ
1. オペラのシーン（Ⅵ）
2. 親愛なる友へ（Ⅴ）
3. よみがえる緑（Ⅵ）
4. Ⅲのボス戦の音楽（Ⅲ）
5. Ⅱのラスボスのテーマ（Ⅱ）

以上、ウチのクラス34名。（福島県／リデシ）

編印象に残ってるのは『DQⅢ』のエンディングかなぁ。鴻上尚史さんも歌ってたしね。たしか題名は「唇をかみしめたとき」っていうのだったと思う。やっぱり好きだったゲームの曲って印象深いよ。



学校って結構こういうの、許してくれるんだ（千葉県／ワイカ）

【床下マニアック】キャラコンにヨシュアがいない一ってなんでじゃー！　4号までは名前があったのに…。彼はいずこへ!?　もう1回見直して～（泣）。（愛媛県／あおみどり良太）編あーっ!!　ホントだっ！　大変失礼しました…。ヨシュアは38ポイントで単独11位でした。集計がごっちゃになってて…。ほんとにゴメンね。

紳士淑女の社交場
マニアック画廊

今号の最高値



➡このアヤシゲな雰囲気…。ゲームのイメージと違うところが○（山形県／FALCON）



⬇アニメでもいろんなポケモンが出てくるといいね（岐阜県／梨畑鈴等）



⬇『ピキーニャ』もハマる（北海道／レインボー）



➡何とも大人っぽい感じ。色もキレイだったんだけど…（佐賀県／あおとき蒼）



➡このゲームもやってみたい1つなんだよね（神奈川県／しょおじの森）



➡ツインビーってマンガとかだとしゃべってるよね（徳島県／宇宙遊泳M）



⬆みんなイラストを描いてくるヌウって結構人気者だよね（千葉県／からしアンパン）

おハガキ
読者様交流の場
マニアの園 その

4月になって、新しい環境に移った人も多いと思うけど、勉強、仕事に投稿もがんばってね。

☆だぁぁーっ！ なぜリースが2位なんだーっ！ バンバン（机をたたく音）！ ずーっとずーっと彼女が1位になると思ってたのにぃー。でも、チェスターが嫌いなわけじゃありません！ 彼も好きです！ でも私としてはリースの方が…。前回のキャラコンでホークアイに負けたのがどーしても許せなくて、今回参加しました。そこで㊍さん、キャラコン第3回目もぜヒやってください！待ってます！ 今度こそリースを1位にしてあげるぞぉー！（愛知県／げまらび）

㊍キャラコンの結果については満足した人、そーでなかった人と、いまだにいろんなお便りが届きます。第3回はすぐにってわけにはいかないけど、またやろうね。投票のルールも新しいのに変えるつもりなんで、いいアイデアがあったら、今のうちからよろしくっ！

☆僕は、1つ言いたいことがあります。それは何かとたずねたら♪（古いかな？）みなさん（一部の人は除く）、自分の絵がヘタだなどと書いてますよね。アレ、やめてくれませんか？ だってみなさん、すごく上手じゃありませんか。僕なんかより断然うまいっスよ。それなのに、ヘタだなんて…。それじゃあ、それよりもヘタな僕の絵はいったい何なんだぁ〜!? 僕以外にも同じ思いの人はいるはずです。だから、だから、どうか「ヘタ」なんて書かないで！書いた分だけ悲しみが増えるのですから…。（岡山県／黒子走り）

㊍確かにヘタだって書いてる人、多いんだよね。「失敗した」ってのも多い…。こっちもそう書かれると、そのイラストを載せづらくなっちゃうし…。謙遜してるところもあると思うけど、せっかく自分で苦労して描いたイラストなんでしょ？ もうちょっと自信持って送って欲しいもんです。

☆RGBマニアック男女差別除去計画！…てなことで、男性読者のみなさん、もっとハガキを出してください。最近のRGBマニアック、本当に女のコの投稿が目立ってますね。何も女のコが投稿するのが悪いわけじゃありません。ただ、このままいくと女の花園になって、本当に男の人が出しづらくなってしまいますから…（笑）。それに、もっといろいろな人のおハガキが見たいんですぅ〜!! お頼み申すっ（何を）!!（秋田県／真次玉子）

㊍男女差別除去計画なんて書かれると㊍が差別してるみたいに聞こえる…。絶対そんなこと、してないからね…と、言い訳はこのくらいにしといてと。かなり前に90%くらいが女のコという状況みたいだったけど、今もほとんど変わってないかなー。もうちょっと男性の意見があってもおもしろいと思うんだけど。どーでしょ、男性読者のみなさん？

☆5号の霜夜りふるさんの考えは、ボクも同感ですね。もし魔法が使えるとしたら、キライなヤツを消しますね（なんてひどい男？）。それと疲れたときは回復魔法でリフレッシュな〜んて思いますね。よくよく考えてみると、ハァー、何を考えているのだ、オレは。もう自動車の免許が取りにいける年なのに。やっぱりオレってバカァ？（東京都／万馬券蔵）

㊍男性投稿者だ、わーい！…と喜ぶのはこれくらいで本題に入ります。前にも書いたけど、誰だって考えてることじゃないかなぁ。そうでないなら、㊍もいい年こいてバカァ？ってこと？



⬅キャラコンの結果に満足してる人もいるでしょ？（大阪府／あさぎりりら）



⬅もう新しい学校には慣れたころかな（愛知県／蒼月ひかる）

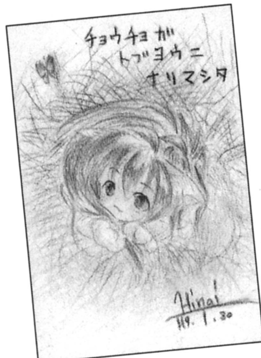


⬇うちでは飼ってるウサギに電話線をやられてしまった…（宮城県／浅村れな）



⬅やってみますか！ とりあえずおハガキ募集します（徳島県／のり）

【床下マニアック】 ♨最高値、一本、ザブトンのどれかになっても何ももらえないの？（徳島県／いざさわ萌葱）㊍うっ…言いにくいことを…。今のとこは何もなしです。参加することに意義があるってのは…やっぱダメ？ 記念品が欲しいって意見もあるし…。でもあんまり高いのはダメだし。結構難しいです。検討の余地アリ。



⬅ネコってちょうちょを追いかけるのが好きなのかな（静岡県／緋乃）



⬅『聖剣3』のイラストのなかでも珍しい組み合わせ（大阪府／こおの英治）



⬅最近は『ロマサガ3』もちょっと少なめになったよ（徳島県／深津まゆこ）



⬅本当の美獣がわかるような、いいイラストだね（三重県／花守心想）



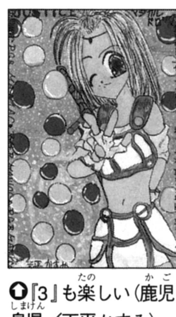
⬆ディアドラの髪の毛の感じ、わかってもらえるかな（北海道／みかづきルナ）

⬇本当、いつになるやら（長野県／テテラ）



⬅タテにするか、ヨコにするか迷ってしまった（青森県／芹伊ゆうき）





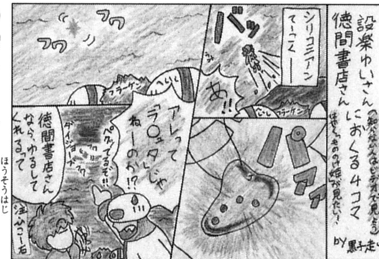
⬆『3』も楽しい（鹿児島県／天平かすみ）

⬇カラーでお見せできないのがとっても残念です、ふぅ（東京都／高見音魔笛）





⬅『ポケモン』の放送始まったけど、見てる？（岩手県／もやし）



⬆どっちのエンディングも同じくらい好き。いいよねー（岡山県／黒子走り）

⬇ゲームの中でもミリーはかなりのおニブさんでした。らしいよねぇ（新潟県／雪里椿）





あて先はこちらっ！

いきなりの白黒ページ降格で傷心の編に励ましのお便りを…ってのはウソ。話は変わって8月号（変わったから注意してね）テーマ画廊のお題は「思い出」で締め切りは5月20日。あて先は〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ64編集部 RGBマニアック係の各コーナーまで送ってね。

⬅コーナー名もきちんと書いてね。（大分県／FF6愛好家水野）



今号のザブトン！

⬅死して（？）なおジャンケンポンを忘れない…、さすがサ○エさん、恐るべし！（岩手県／神風ぷくりん）





⬅このまま一気にモンスターを一掃できるかも（東京都／白妙開耶）



⬅ロブスターのほうが食べでがありそうでいいなぁ（北海道／ジェイド）

⬅大魔王たるもの、このくらいはあたりまえなのかも（群馬県／浜本みん）

⬇このゲームのキャラの性格がすっごくよくわかる4コマだと思う（北海道／須江さあ）



【床下マニアック】 ♨6・7号のマニアックテーマ画廊のコトだが盛塩氏労サンのイラストのコメントでモーグリがモーリーになってましたよ。（埼玉県／霧夜りゅあ）編 失礼しました。さらにマニアック画廊の三重県スプラッシュさんの名前まで…。

サテラビューステーション

Satellaview Station

春のサウンドリンクは豪華ゲスト続出

パーソナリティ番組が終了してもサウンドリンクゲームはまだまだアツイぞ。なんと小泉今日子が出演する『バス釣りNo.1』や、おなじみ『サテラQ』を放送！

バス釣りNo.1 春の全国トーナメント ＜予選＞

音声連動（4月放送）

小泉今日子さんの声を聞きながらバス釣り！

バストーナメント開催

BS対応ソフト『糸井重里のバス釣りNo.1』を使用したサウンドリンクゲーム『春の全国トーナメント』が開催されるぞ。任天堂から発売中のソフト『糸井重里のバス釣りNo.1』を持っている人は、トーナメントに参加可能。持っていない人でもゴミ拾いキャンペーンに参加できる。音声の出演者は超豪華メンバー、糸井重里さんと河辺バスプロ、萩森侚子さん、そして小泉今日子さんを予定しているのだ！　放送時間は4／27～5／3の19：00～20：00なので、絶対聞き逃さないようにしよう。

➡左から萩森さん、河辺さん、糸井さん、そして一番右が小泉今日子さん♡

時間内に釣れたバス5尾の総重量で勝負

トーナメントは、赤星湖という架空の湖で1時間釣りをして、釣れたバス5尾の総重量を競うものだ。同じ時間に一斉にスタートするので、実際のバストーナメントに参加しているかのようだぞ。見事、上位100人に入賞した人には、5月の決勝トーナメントへの挑戦権が与えられる。決勝では糸井さんと勝負できるぞ。

惜しくも入賞を逃した人は、一般部門かゴミ拾いキャンペーンへの参加となる。

⬇ランカーバスが釣れるポイントを探そう！

06:00
09.3m
07.3m

決勝に残れるか？

Bass

1 Largemouth Bass 1878g 43.5cm 6/20 06:00 ミズちゃん グー

2 Largemouth Bass 1027g 35.3cm 7/1 07:00 とくめい

3 Largemouth Bass 946g 30.4cm 7/1 06:00 とくめい

⬆釣ったバス5尾の総重量を競うのだ

サテラビューに興味を持った人は

※スーパーファミコン放送を受信するために必要な「サテラビューセット」は通販にて販売中。価格は18000円（税込）。詳細はSt.GIGAサテラビュー放送センターにお問い合わせ下さい。電話番号：03・5350・8686

データ放送 マガジン番組

3月で終了したパーソナリティ番組に代わり、マガジン番組の放送がスタートした。マガジン番組では、パーソナリティ番組と違って音声がないのだが、内容がぎっしりつまったものになっている。5月から4種類になって登場だ。

⬇2年間おつかれさまでした

シリコン町内会打ち上げ風景

新番組 ドレミでふぁ～！

音楽情報マガジン『ドレミでふぁ～』では、邦楽、洋楽シングルトップ20、CDリリース情報、今流行のCD情報などを掲載している。セント・ギガの無料放送日には、CDのジャケット写真を見ながら音楽が聴けるのだ！

新歓コンパにピッタリの曲◆シチュエーション編
新入生、新社会人が必ず通らなければならない関門（？）新歓コンパ。
諸君、ガッツでいこうぜ！
Ⓐ次頁 Ⓧ目次 Ⓨ終了 01/04

⬆いろいろなのヒットチャートを掲載！

新番組 虎マガ大作戦

パーソナリティ番組であった、『ゲーム虎の超大穴』が『虎マガ大作戦』としてリニューアル。櫛田さんやしのはらくんは出てこないが、内容は充実している。「サウンドリンクガイド」や「ゲームベストセレクションガイド」を中心に、ゲームの情報、プレイヤーからのハガキを掲載しているぞ。

⬇サテラビューのゲームの情報はおまかせ

改造町人シュビビンマン零
Ⓐ次頁 Ⓧ目次 Ⓨ終了 01/05

新番組 BSグッズプレス

5月からスタートする新番組のひとつは、徳間書店から刊行中の月刊誌「グッズプレス」が提供する『BSグッズプレス』だ。内容はグッズプレスに掲載されている記事を転載したもの。今流行しているグッズをチェックしよう。

新番組 BSファミ通かわら版

5月スタートのもうひとつの番組は、アスキーから刊行中の『週刊ファミ通』提供の『BSファミ通かわら版』だ。クロスレビューや新作ゲーム発売スケジュール表を抜粋したものになる予定。

©Nintendo・Nintendo／HAL Laboratory,Inc.／Shigezato Itoi

サテラQ 国民のQ日

音声連動（5月放送）

難問、珍問だらけのクイズ番組リターン！

難問、奇問、珍問が満載のクイズ番組『サテラQ』が帰ってきたぞ！　毎回ダジャレが冴えるサブタイトル、今回は〝国民のQ日〟だそうだ。出てくる問題もこどもの日にちなんで〝子ども〟に関するものばかり。なかには、大人にもなつかしい子ども時代のネタもあり、大人から子どもまで、家族で楽しめる番組だ。

放送日程は、5／4～10日の19：00～20：00。1週間だけの放送だが、十分楽しめるはず。毎日プレイして、満点が取れるようにがんばろう！

主役はキノピオ!?



➡番組のいたるところにキノピオの姿が…。マスコットキャラクタかな？

司会はおなじみギャラクター石井さん

番組を盛り上げてくれるのは、「ギャラクター石井」さんと大ボケアシスタントの「りょう子ちゃん」だ。ゲーム中ではギャラクター石井さんが問題を読んで、りょう子ちゃんがプレイヤーと同じようにギャーギャー騒ぎながら問題を解く。問題は難しいがギャラクター石井さんが教えてくれるヒントを聞けば、バッチリ解けるはずなのでがんばろう。

番組の感想を書いて送れば、スタッフが大喜びで、次の『サテラQ』を作ってくれるはず（予想）なので『サテラQ』のファンの人はハガキを出そう！

リラッQ

クイズのあいまにちょっとブレイク。でも、実際はリラックスできないかな？

もじモジQ

答えを文字で入力するクイズ。クイズだけではなく、文字入力の速度も重要だ！

よんたQ

難解な問題が多い4択クイズ。分からない問題はカンで答えてみてはどうか？

クイッQ

○か×かの2択クイズ。最後までよ～く問題を聞いてから答えたほうがいいかも!?

ラスQ

いままでの得点の高さで隠されているものが見えてくる。高得点でここまでこよう！

3×6Q

18個の選択肢のなかから複数の答えを選ぶ難易度の高いクイズだ。よく考えろ！

ドレミファQ

音楽の問題。音声にも特殊処理がなされている。耳のそうじをしておこう!?

グラフィッQ

画像に特殊処理がなされているクイズ。か～な～り意地悪な問題が多いぞ！

スーパーファミコン放送番組表

4月27日～5月3日	時間	5月4日～10日	5月11日～17日	時間	5月18日～24日
00 ダビスタ96・対応データ 30 週刊バスマガ・第9号	12	00 ダビスタ・96対応データ 30 週刊バスマガ・第10号	00 ダビスタ96・対応データ 30 週刊バスマガ・第11号	12	00 ダビスタ96・対応データ 30 週刊バスマガ・第12号
00 ワイルドガンズ 30 SANKYO Fever！	13	00 CAMELTRY 30 スーパーボンバーマン2	00 スキーパラダイス 30 花札	13	00 クレイジーチェイス 30 アクトレイザー
00 スキーパラダイス 30 スーパーボンバーマン2	14	00 クレイジーチェイス 30 花札	00 ワイルドガンズ 30 アクトレイザー	14	00 CAMELTRY 30 SANKYO Fever！
00 クレイジーチェイス 30 アクトレイザー	15	00 ワイルドガンズ 30 SANKYO Ferve！	00 CAMALTRY 30 スーパーボンバーマン2	15	00 スキーパラダイス 30 花札
00 ファイプロ2 30 スーパーボンバーマン	16	00 スーパー五目並べ 連珠 30 ファイプロ2	00 ぎゅわんぶらあ自己中心派2 30 スーパー五目並べ 連珠	16	00 スーパーボンバーマン 30 ぎゅわんぶらあ自己中心派2
00 ニチブツマージャン 30 O．B．倶楽部	17	00 ニチブツマージャン 30 O．B．倶楽部	00 ニチブツマージャン 30 O．B．倶楽部	17	00 ニチブツマージャン 30 O．B．倶楽部
00 BS探偵倶楽部（再） 後編	18	00 BSイーハトーヴォ物語（再） 第1夜	00 BSイーハトーヴォ物語（再） 第2夜	18	00 BSイーハトーヴォ物語（再） 第3夜
00 バス釣りNo.1 春の全国トーナメント 予選	19	00 新作サウンドリンクゲーム サテラQ 国民のQ日	00 BSエキサイトバイク ぶんぶんマリオバトル スタジアム1	19	00 BSエキサイトバイク ぶんぶんマリオバトル スタジアム2
00 ドレミでふぁ～！／BSファミ通 30 虎マガ大作戦／BSグッズプレス	20	00 ドレミでふぁ～！／BSファミ通 30 虎マガ大作戦／BSグッズプレス	00 ドレミでふぁ～！／BSファミ通 30 虎マガ大作戦／BSグッズプレス	20	00 ドレミでふぁ～！／BSファミ通 30 虎マガ大作戦／BSグッズプレス
00 ぎゅわんぶらあ自己中心派2 30 スーパー五目並べ 連珠	21	00 スーパーボンバーマン 30 ぎゅわんぶらあ自己中心派2	00 ファイプロ2 30 スーパーボンバーマン	21	00 スーパー五目並べ 連珠 30 ファイプロ2
00 ニチブツマージャン 30 O．B．倶楽部	22	00 ニチブツマージャン 30 O．B．倶楽部	00 ニチブツマージャン 30 O．B．倶楽部	22	00 ニチブツマージャン 30 O．B．倶楽部
00 ダビスタ96・対応データ 30 週刊バスマガ・第9号	23	00 ダビスタ96・対応データ 30 週刊バスマガ・第10号	00 ダビスタ96・対応データ 30 週刊バスマガ・第11号	23	00 ダビスタ96・対応データ 30 週刊バスマガ・第12号
00 花札 30 CAMELTRY	24	00 アクトレイザー 30 スキーパラダイス	00 SANKYO Fever！ 30 クレイジーチェイス	24	00 スーパーボンバーマン2 30 ワイルドガンズ
00 ファイプロ2 30 スーパーボンバーマン	25	00 スーパー五目並べ 連珠 30 ファイプロ2	00 ぎゅわんぶらあ自己中心派2 30 スーパー五目並べ 連珠	25	00 スーパーボンバーマン 30 ぎゅわんぶらあ自己中心派2

【床下サテラビュー】『糸井重里のバス釣りNo.1』を持っていなくても、通常のBS－Xのカセットで遊べるが、トーナメントに参加できないのだ。しかし、ゴミ拾いキャンペーンをしながら小泉今日子さんの声を聞くことが可能。違った楽しみかたができてお得だね。　決勝での小泉今日子さんの実況中継は楽しみ！

ファミマガ64 読者プレゼント&アンケート

計60本！

今号のプレゼントソフト

①スターフォックス64（50名様）…12
②SAME GEME（10名様）…99

※ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです。

応募のきまり

83ページのアンケートハガキに、タイトル内の今号のプレゼントで欲しいものの番号（①～②）と、アンケートの答えを記入し、50円切手を貼ってポストに投函してください。締め切りは5月21日必着、発表は6月21日発売の8月号です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。
①小学校 ②中学校
③高等学校 ④大学
⑤専門学校 ⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください（学生以外なら0と記入してください）。

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を、番号で書いてください。
①男 ②女

5 ファミマガ64以外によく読む雑誌を、表2から3つ選んで、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表3から選んで、番号を書いてください。

7 あなたが今後、買いたいと思っているゲーム機やパソコンを、表3から選んで番号を書いてください。

8 あなたが今後、買いたいと思っているゲームを、114ページの新作カレンダーのなかから3つ選び、その番号を書いてください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表1から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表1から3つ選んで、つまらなかった順に番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを114ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを114ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

13 あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を、次の項目から選んで番号を書いてください（機種は問いません）。
①1～5本 ②6～10本
③11～20本 ④21～29本
⑤30本以上 ⑥ほとんど買わない

14 今後、ファミマガ64でもっと増やしてほしい記事を次の中から選んで、番号を書いてください。
01 スーパーファミコンの記事
02 ファミコンの記事
03 ゲームボーイの記事
04 バーチャルボーイの記事
05 ニンテンドウ64の記事
06 セント・ギガ関連の記事
07 超ウルトラ技
08 マンガ
09 読者投稿のページ
10 ファミマガ64NEWSフラッシュのような、最新情報先取りの記事
11 読み物
12 攻略大全のような、まとまった付録での攻略
13 サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
14 ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
15 その他

15 今後、ファミマガ64で減らしてほしいと思う記事を、14の項目から選んで番号を書いてください。

16 ニンテンドウ64本体について、あてはまるものを次の項目の中から選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

17 N64ディスクドライブについてあてはまるものを、16の項目から選んで、番号を書いてください。

18 N64振動パックについてあてはまるものを、16の項目から選んで番号を書いてください。

19 アンケートハガキの表側の表に書かれたゲームのうち、自分で実際に遊んだことがあるものを、右下に記載の6項目（キャラクタ、音楽・効果音、お買い得度、操作性、熱中度、オリジナリティ）について、評価してください。採点方法は、
(5) 良い
(4) やや良い
(3) 普通
(2) やや悪い
(1) 悪い
の5段階です。

記入上の注意

アンケートハガキは19の新作通信簿を除いて、すべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて、1、2、3…というように、算用数字で書いてください。

●1つのマスには、数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。

●数字はマスからはみ出さないように書いてください。

●数字の書き方は、次の点に注意してください。1は7と間違えないように、上をハネないで書いてください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけずに書いてください（記入例を参照）。

●筆記用具は必ず、HB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンを使ってください。色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。

●アンケート内、表1から表3、および114ページの新作カレンダーにある、01や0001などの数字は、頭の0も必ず書いてください。

●キャラクタ
キャラクタの動きや、可愛いらしさ、設定の面白さなどをチェック

●音楽・効果音
BGMや効果音が、ゲームに合っているかどうかチェック

●お買い得度
ゲームの値段が、内容につり合っているかどうかをチェック

●操作性
ゲームのキャラは動かしやすいかといった、プレイのしやすさをチェック

●熱中度
ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック

●オリジナリティ
斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック

記入例

×悪い例

7	4		18

○良い例

1	4	1	8

表1 今号の記事

NO.		NO.	
01	表紙	16	ジャーナルフリークス
02	Knock On Konami	17	RGB MANIAC
03	ゼルダの伝説64（仮称）	18	サテラビューステーション
04	バーチャル・プロレスリング	19	がんばれゴエモン
	ウルトラバトルロイヤル（仮称）		～ネオ桃山幕府のおどり～
05	スターフォックス64	20	爆ボンバーマン
	<N64メーカーレポート>	21	たまごっち倶楽部
06	エニックス	22	ミニ四駆GB Let's&Go!!
07	ハドソン	23	ふね太郎
08	ビデオシステム	24	加藤一二三九段 将棋倶楽部
09	ケムコ（コトブキシステム）	25	SAME GAME
10	ハドソン任天堂ソフト新作発表会	26	超ウルトラ技
11	時空戦士テュロック	27	USAホットライン
12	ブラストドーザー	28	宮本茂さん、大いに語る
13	ドラエもん	29	ファミマガ64NEWS
	のび太と3つの精霊石	30	新作ゲームカレンダー
14	実況パワフルプロ野球4		
15	ファミマガ64 ランキングBOX		

表2 雑誌名

NO.		NO.	
01	週刊ファミ通	20	電撃SEGA EX
02	ゲームウォーカー	21	サターンV
03	じゅげむ	22	ファミ通サターン
04	Vジャンプ	23	LOGIN
05	Pretty Fan	24	マイコンBASICマガジン
06	月刊ファミ通Bros.	25	コンプティーク
07	覇王マガジン	26	電撃王
08	64（ロクヨン）	27	ゲーメスト
09	電撃NINTENDO64	28	Virtual IDOL
10	The64DREAM	29	電撃G'sエンジン
11	PlayStation	30	コミックボンボン
	Magazine	31	コロコロコミック
12	ファミ通PS	32	少年ガンガン
13	電撃PlayStation	33	週刊少年サンデー
14	HYPERプレイステーション	34	週刊少年ジャンプ
15	THE PLAY STATION	35	週刊少年チャンピオン
16	SATURNFAN	36	週刊少年マガジン
17	セガサターンマガジン	37	月刊少年エース
18	グレートサターンZ	38	その他
19	月刊TECH SATURN		

表3 機種名

NO.		NO.	
01	ファミコン／ツインファミコン／	12	プレイステーション
	ディスクシステム	13	3DO
02	スーパーファミコン	14	NEO・GEO／NEO・GEO CD／
03	ゲームボーイ／スーパーゲームボ		NEO・GEO CDZ
	ーイ／ゲームボーイポケット	15	MSXシリーズ
04	バーチャルボーイ	16	PC9801／9821シリーズ
05	ニンテンドウ64	17	DOS／V
06	PCエンジンシリーズ	18	マッキントッシュ
07	PC-FX	19	ピピンアットマーク
08	メガドライブシリーズ	20	その他
09	スーパー32X	21	何も持っていない
10	セガサターン／Vサターン／ハイ	22	特に買いたくない
	サターン		
11	ゲームギア／キッズギア		

※ファミマガ64 3月7日号のプレゼント当選者の発表は、誌面の都合により、次号で行います。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

郵便ハガキ

50円
切手を
はってね!

105-□□

東京都港区東新橋1－1－16
徳間書店インターメディア（株）
ファミマガ64編集部　行

6月号のプレゼントで欲しいもの（　　ばん）

□□□-□□
住所

（ふりがな）
氏名

電話番号（　　）

19 新作通信簿

ゲーム名	(face)	(music)	¥	(hand)	!!!	★
N64:　ドラえもん　のび太と3つの精霊石						
N64:　ブラストドーザー						
N64:　JリーグLIVE64						
N64:　ヒューマングランプリ　ザ・ニュージェネレーション						
N64:　麻雀64						
SFC:　ソリッドランナー						
SFC:　ダークロウ　~Meaning Of Death~						
SFC:　本格麻雀　徹萬　復刻版						
SFC:　Parlor!　Mini5						
SFC:　プロ麻雀　兵（つわもの）						
SFC:　プロ野球熱闘ぱずるスタジアム						

キリトリ線

アンケート回答欄　6月号

1 □　2 □　3 □□　4 □

5 □□, □□, □□,

6 □□, □□, □□, □□, □□

7 □□, □□, □□

8 □□□□, □□□□, □□□□

9 □□　□□　□□

10 □□　□□　□□

11 □□□□, □□□□, □□□□

12 □□□□, □□□□, □□□□

13 □　14 □□　15 □□　16 □

17 □　18 □

★最近遊んだゲームの感想や本誌へのご意見を書いてください。

キリトリ線

TGS最新レポート！



ゴエモンとエビス丸が最新作を語る!?

がんばれゴエモン

～ネオ桃山幕府のおどり～

TGS（東京ゲームショウ）出展の最新ロムで、めし屋を追い出されたゴエモンとエビス丸を発見！　彼らをとっつかまえて最新作を案内してもらっちゃおう！

N64	コナミ	アクション
	発売日未定	コントローラパック（未定）
	価格未定	コントローラパック対応

ちょっとそこのおふたりさん！



↑「チョット、イイデスカ？　ゴエモンサン、エビスマルサン？」

出演料を払う（？）という約束でゴエモンとエビス丸がご案内～！

出演料を払うからという甘い言葉に（うへへ）のってきたゴエモンとエビス丸の2人。しめしめ、最新作の情報を根ほり葉ほり聞き出してやるぞ！　というわけで、ここからはゴエモン（ゴ）、エビス丸（エ）、記事担当者（担）として道中のやりとりを…。

ゴ　やい、てめぇ！　行くんだったらさっさとしろぃ！

エ　めし屋行きまひょ、めし屋！

担　と、とにかく出発！

名所案内のはじまり～！



←記念撮影もバッチリでっせ！



←一肌脱いでやろうじゃねぇか！

©KONAMI

ゴエモンとエビス丸に内緒で2人の動きをじっくりと観察！

さて、気を取り直して情報収拾っと。むむっ？ 2人の動きが今までとは違う！ しのび足やスキップなんかして、歩く速度によっていろいろな動きがあるようだ！

ゴ 何ブツブツ言ってやがる？
担 い、いえ別に（汗）。お2人に見とれてたんですぅ。
エ めし屋はどこかいなぁ～と。
担 （聞いてねぇなこいつ～！）

ぬき足さし足



⬆ゆっくりと、音をたてずにしのび足

スタスタスタ…



⬆江戸っ子らしい、軽快な歩きだ

じゃまだじゃまだ！



⬆全速力で走る、走る！ どけどけ！

そろ～りそろ～り



⬆両手を水平にかき分けて、泳ぐように進む

スキップスキップ♥



⬆気分もウキウキ、スキップスキップ～♥

やだもんやだもん！



⬆腕を振り回す姿が「やだもん！」に見える

事情を知った2人が得意技をひろう！

2人の動きをチェックするのについ夢中になりすぎて、こっちの狙いがバレてしまった！ やばいなこりゃと思っていたら…。

ゴ なんだ、そんなことなら言ってくれりゃあいいじゃねえか。
担 えっ！ いいんですか?!
ゴ あったりめえよ。オレの得意技をとくと見やがれってんでぃ！
エ わてのも見てくれまっか?!
担 も、もちろんですよ。
エ うれしいでんなぁ！ ひとつ、気合入れていきまっせ！

イモムシ～っ！



➡イモムシのようにはう技（?）。狭いところも通れるそうだが…

くいっくいっくいっ



➡エビス丸お得意の逆エビぞり進み！ 今までより腰の動きがパワーアップ?!

キセル三連撃!!





⬅ゴエモンおなじみのキセル攻撃。編集部ではこれをキセル三連撃と命名！

ほれほれ木づち!!





⬅「ほれほれほれ！」のかけ声とともに繰り出す、エビス丸の3連続攻撃！

調子にのって悪ふざけが加速！

気をよくして、どんどんエスカレートしていく2人。こちらの制止の声も聞かず、好き勝手なことをし始めた。

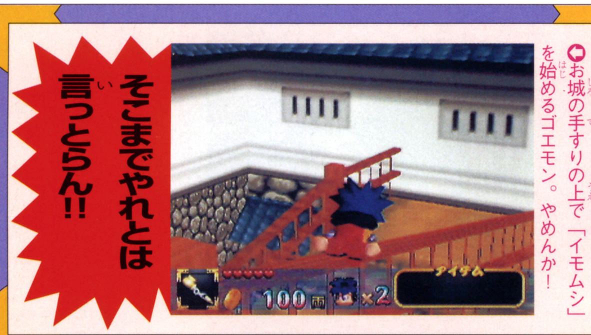
ゴ おれのイモムシ歩きはこんな場所でもできるんでぃ！
エ わてにかかればこんなことも朝飯前でっせ！
担 おい！ やめんか！ 誰かこの2人を止めてくれ～！

こらっエビス丸！



⬆ローアングルでお姉さんに迫るエビス丸。こらっ！ 何、考えてるんだ!!

そこまでやれとは言っとらん!!



⬅お城の手すりの上で「イモムシ」を始めるゴエモン。やめんか！

町のお店でことごとく事件ぼっ発！ 2人の行くところに騒ぎは絶えぬ!?

勝手な行動の目立つ2人をなんとか取り押さえ、ようやく町のお店案内へ。宿屋にめし屋、よろず屋や茶店など、きっちり案内してもらおうと思ったのに、またまた行く先々で騒ぎを起こす2人。

エ　すんまへんなぁ。おわびのしるしにわてらの行き付けの場所も案内したるさかい。

ゴ　そいつぁいいぜ。オレのお気に入りの所にもよっていけよ。

ともかく、これが2人の普段の姿だとしたら、今回の旅もとんでもないことになりそうだ。

ゴエモン開発者が宿屋に宿泊!?

宿屋をのぞくと、宿泊客の看板に、KCEコナミCS4研（ゴエモン開発チーム）の文字が！

ゴ　なんでぃ。こんなところで油を売ってやがったんだな。

エ　わてらの最新作どないなっとんの？

⇧⇨看板に書かれた「KCEコナミCS4」の文字。ここで開発中？

めし屋の中でとったエビス丸の行動とは？





エビス丸のたっての希望（?）によりめし屋へ。しかし、準備中と言われて、エビス丸はダダをこね始めた。

エ　何でですのん?!　めし、めし、めし!!

ゴ　やめねえか、ガキじゃあるめえし！

⇧目の前に並んだ料理をうらめしそうに見つめるエビス丸。がまんできずにダダをこねる。しゃきっとせんか！

よろず屋の品物に商売っ気がウズく？

何やら落ち着かない様子のエビス丸。

エ　これを1つ拝借して…。あとは…。

担　それじゃドロボーだろ、ドロボー。

エ　ほに？　わてドロボーですけど…。

担　！（関西芸人じゃなかったのか!?）



⇦豪華なカブトを前に、うずうずするエビス丸。本業はドロボーだったのか？

2人も知らない謎の占い師発見！

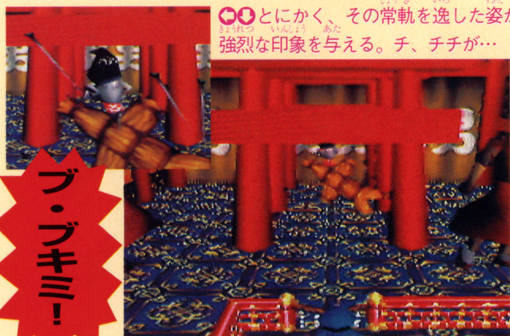
「占」の看板を見つけて中に入ってみると、何やら普通ではない占い師が出現！　ゴエモンもエビス丸も占い師の詳しいことは知らない様子。

ゴ　旅の道中、困ったときには占い師に聞けって言うが、こんな不気味なヤツに聞くのか？

エ　何や、あぶない雰囲気でんなぁ。ワラ人形といい、かっこといい…。ところでこの占い師、なんでチチ出しとりまんの？

担　（その表現はやめんか！）

⇧⇩とにかく、その常軌を逸した姿が強烈な印象を与える。チ、チチが…



茶店でいっぷく…のハズっだたが！

茶店のいろり端。ゴエモンはここで一服とばかり、キセルを取り出したが…。

ゴ　おわっち！　こいつぁ特別製のチェーンキセルだぜ！

担　そんなまぎらわしい武器は、どっかにしまっとけ！



⇧げっ、チェーンキセル！幸いケガ人はなかった

行きつけの場所？ゴエモン長屋と番屋

2人の行きつけの場所とはどんなところか、楽しみにしていたのだが…。

ゴ　さ、上がってくんな。ここがオレの住んでる「ゴエモン長屋」でぃ。

担　自分のうちは行きつけとは言わん！

エ　わては、ここですわ。

担　ここは番屋だろ！　何でここが行きつけ…。はっ、まさかっ!?

エ　食い逃げとかで、ごっつぅお世話になってますのや。

担　（絶句）……。あ、そう。それはよかったですねぇ（悲哀）。



キセルがズラ～っ！

⇧壁にかけられたキセルコレクションは見事。大きいほうが、攻撃力は上なのか？　えっ？　これは武器じゃないの？



⇦ろうやの前にたたずむエビス丸。こんなところに世話になってどうする!!

ゴエモンたちが誇る秘密兵器?! ゴエモンインパクトの内部へご案内！

思うように情報が得られず、悲しみにくれる記事担当者（涙）をふびんに思ってか、ゴエモンインパクトに乗せてくれることに！

担　わ～い、わ～い！　うれしいなっと（狂喜乱舞）！　ゴエモンインパクトに乗ってレッツゴー!!

エ　げんきんなヤツやなぁ。

担　（おまえが言うな!!）

ゴエモンたちに忠実なインパクトを操縦！

ゴエモンインパクトのコックピットに乗り込むと、どのような操縦が可能なのかも教えてくれた！

ゴ　胸ぐらつかんだり、ジャブにストレート、蹴りまで出せるぜ！

エ　飛び道具の「ハナ小判」もありまっせ。ごきげんでっしゃろ？

担　す、すごい！　今回のインパクトステージは今まで以上に白熱しそうだ！

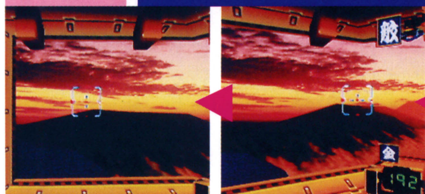
ほんま強いでっせ！

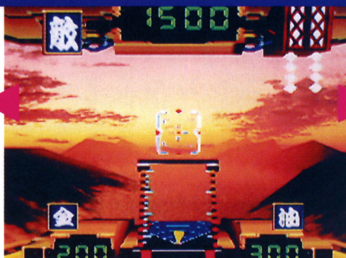


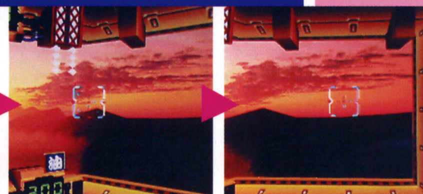
⬆天下無敵の、われらがゴエモンインパクト!!

ゴエモンインパクトのコックピット公開！

左舷　　**右舷**







⬆⬇左側をのぞめる左舷。「敵」は敵の体力、「金」はハナ小判の残り弾数を表しているぞ

⬇⬆中央から右へ視点を移動。右側の景色がバッチリのぞめる。「油」はインパクトの体力表示だ

インパクトでタコ殴りでぃ！

カブキロボを相手に想定し、インパクト・ボス戦の戦い方を聞いてみた。しかし！

ゴ　えぇ～い！　胸ぐらつかめ！　それでもってこっちに引き寄せたらタコ殴りでぃ！

担　ハナ小判は…。

ゴ　ジャブ3発に必殺の蹴りでぃ!!

エ　あかん。火、ついてもうた。それ以上は無理ですわ。

担　敵の攻撃とか…。

ゴ　タコ殴りでぃ!!

担　……。えぇ～い、タコ殴りでぇ～い!!

➡右下の画面からカブキロボを正面からとらえる視点へ。カシワギが腕を振り上げ、大見えをきってポーズをきめる!!

ヌオォ～!!

こっちゃこいや～!!



⬅⬆インパクトの右手が伸びてカブキロボをとらえる。そのまま、力ずくで引き寄せろ！

⬇➡引き寄せたら、すかさずジャブの嵐！　とどめに、強烈な蹴りをおみまい!!

ビシ ズシ ボコ ドカッ!!

カブキロボ見参！











⬇砂けむりを上げながら、ハデな登場を決めてくれるカブキロボ。今回は「カシワギ」という正式な名前も明らかにされた！

今回旅に出ることになったいきさつが2人の証言から明らかにされた！

やっと協力的になってきた2人が、今回の旅のいきさつを意外にも（？）真剣に話してくれたぞ。

ゴ　オレとエビス丸が例のごとく店を追い出されたあとのことだ。

担　れ、例のごとく？

エ　せや、お勘定まけてもらおう思って、えらい剣幕で追い出されてしもたんですわ。

担　（いつもやってるのか?!）

ゴ　そこであの地鳴りが聞こえてきたってわけだ。





⇧激しい揺れとごう音にとまどう2人！　一体、何事が起こったのか、理由はすぐに判明することに

⇧どうやら店を追い出されるのは日常茶飯事の様子。しかし、この直後、事件は発生したのだ

はぐれ町上空に巨大戦艦現る！

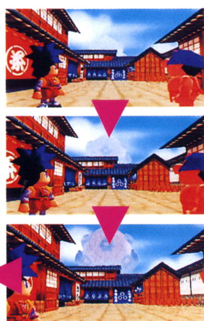
2人の話では、はぐれ町の上空を、桃をあしらった（？）巨大な戦艦が通過していったらしい。

エ　そらもう、でっかい桃でしたわ。ごっつうおいしそうで。

ゴ　バカ、ありゃあ、おめえ、戦艦ってやつだぜ。そいつの飛んでった方角が、どうやら大江戸城らしいってんで、行ってみることにしたってわけだ。

でっかい桃?!

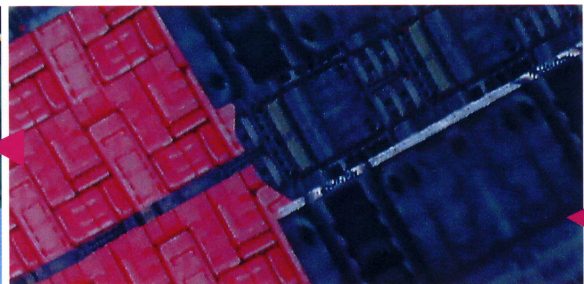
⇩⇨空の彼方からやってくるのは、巨大な桃!?　かと思いきや、前部に桃をいただいた巨大な戦艦だった！　それがゴエモンたちの頭上にグングン迫ってくる！





巨大戦艦!!







⇧はぐれ町をすっぽりと覆ってしまうかと思うほどの大きさを持つ戦艦。町の人々にその腹部をさらしながら、上空を通過していく。そして戦艦は大江戸城の方角へ…

大江戸城に怪光線照射!!



⇧巨大戦艦の攻撃！　大江戸城の一大事！　お殿様とゆき姫の運命は?!

今後の展開に、こうご期待！

戦艦内に敵の影　大江戸城の運命は！

別の筋からの情報によれば、戦艦内に敵らしき人物を確認したとのこと。どうやらこいつらが「はるかぜダンシン」率いるネオ桃山幕府のようだ。さらに、大江戸城にビームが放たれた事実も…。

担　実はある筋から（怪）こんな写真を入手してるんだけど…。

ゴ　何！　こいつが親玉ってか?!

エ　それはそうと、お殿はんやゆき姫はんはどうなっとりまんの？

ゴ　そ、そうでぃ！　こんなところで油を売ってる場合じゃねぇ！　おい、エビス丸！　行くぞ！

エ　ちょ、ちょっとゴエモンはん待っておくんなはれ！

担　しめしめ、これで出演料はご破算…？　サイフが軽いぞ。ググッ、中身がない！　やられた!!



⇦⇨戦艦内の人物の言葉から、明らかに敵とわかる。彼らの目的はいったい何なのか、その答えをゴエモンたちが解明していく！



NEW NEW NEW NEW

新しい2種類のアイテムを使用する技が判明した!!

3Dのゲーム画面になって戦略性の増した『爆ボンバーマン』。爆弾を使った攻撃技に、爆弾の破壊力が増す「溜めボム」と、爆弾をならべたときに一番遠くの爆弾を蹴ることができる「連鎖キック」の2種類が新たに加わった。今まで以上に爆弾の使い方が増えて、楽しくなりそうだ。



⇧爆弾がフルパワーの時の破壊力は絶大だ

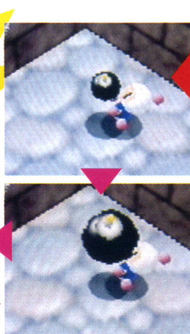


⇧従来のキックの攻撃。これを応用した技が今回から新しく編み出されたのだ

爆弾の破壊力が増す 溜めボム

「溜めボム」はボタンを連打して爆弾の破壊力を増やす技だ。ボタンを押すスピードが早いほど、爆弾のパワーを最大にするまでの時間も短くて済む。爆弾の破壊力が最大のものを使用しないとクリアできないステージもあるはずだ。

溜めボム スタート



⇦爆弾を持ち上げ、Aボタンを連打すると大きさが徐々に変わる

光った時がフルパワー



⇧光りはじめたら、それ以上爆弾は大きくはならない

⇩爆弾の大きさが最大なら破壊力も最強！重いかもしれないが頑張って投げよう



攻撃!!

連続攻撃が可能な 連鎖キック

爆弾を蹴って攻撃をするキックの技が連続してできるのが「連鎖キック」だ。連続して爆弾を置いたときに、プレイヤーから一番遠い位置にある爆弾を蹴って攻撃ができる。今まで爆弾を2つ以上ならべるとキックができなかっただけに、うれしい技が1つ増えた。



⇦手前の爆弾を蹴ると将棋倒しのように次々と弾いていく ⇦先端の爆弾に行き着いた時に、爆弾が弾き飛ばされる

爆弾を一直線上にならべてキックする



⇦爆弾をどの方向に連続して置いてもキック可能

画面検証第2弾

新技と持ち上げアクションの追加で敵への攻撃が多彩になったぞ!!

爆ボンバーマン





N64	ハドソン	アクション
		未定
	発売日未定	未定
		未定
	価格未定	未定

NEW NEW NEW NEW NEW

新アクションがN64のボンバーマンに加わったぞ!!

敵やアイテムを「持ち上げる」というアクションが加わったことで、シリーズを通しての概念が大きく変化した。触れれば必ずプレイヤーの能力に影響を及ぼしたアイテムやライフの減ってしまう敵にさえ触れることができるようになった。そのほかにも、N64ならではの3Dスティックを使用した回復術など、新要素がいろいろと盛り込まれている。ボンバーマンの世界がさらに広がり、おもしろくなったといえる。

敵は爆弾をぶつけて気絶させることが可能


➡爆弾が敵に当たるように距離や高さを確認して攻撃開始だ

いろんなものが持ち上げ可能へ

今までのシリーズでは爆弾を持ち上げることはあったが、『爆ボンバーマン』では、アイテムや敵を持ち上げることもできるようになった。自分に不利なアイテムを相手に投げつけたり、投げ飛ばさないと倒せない敵もいるはずだ。


➡爆弾の持ち上げアクションは、みんなもよく知っているはずだ

アイテムを持ち上げる

4人対戦モードで「ドクロ」を取って相手になすりつけることがあったが、アイテムを持ち上げることができれば、ライバルを確実におとしいれることができるぞ!!


⬇ファイアーのアイテムも持ち運びOKだ

敵キャラを持ち上げる

爆弾を直接敵にぶつけると、敵を気絶させることができる。敵が気絶している数秒間は、敵に触れることが可能。持ち上げて投げ飛ばせば敵を倒すこともできるぞ。

⬇投げた爆弾が敵に直撃すると…



気絶するとつかめる


⬆敵は目を回して動かなくなる


➡敵が気絶している間に投げてしまえば敵を倒すことができるのだ!!

気絶した場合は3Dスティックで回復

敵と接触した場合、ボンバーマンは、気絶してしまう。気絶中は操作不能となるがライフが減ることはなく、3Dスティックを回すと回復できる。3Dスティックをすばやく操作した方がより早くゲームに復帰できるぞ。ただし、爆風に巻き込まれるとミスとなる。



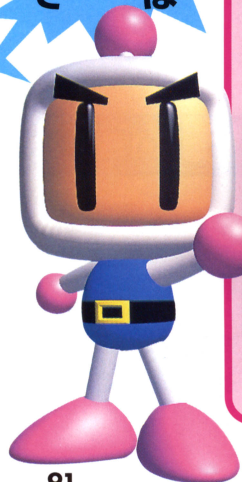
➡敵に当たると気絶するが回復可能だ

3Dのボンバーワールドを一足お先に体験!

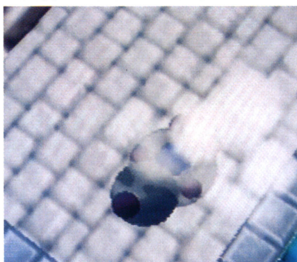
先日行われた新作発表会で、ゲームを実際にプレイしてきたぞ!ステージは、パズル要素の高いものが印象に残り、4人対戦モードでは、爆弾が上下に飛びかい今まで以上に姑息な手段を使用した戦いが繰り広げられた。ゲームの完成する日が今から待ち遠しいよね。


⬆会場は開発中のゲームをプレイしようとする人たちでいっぱいだったぞ!!

ゲームの詳細は次号の開発者インタビューで



3Dスティックをぐるぐると回せ


⬇爆風で黒焦げになってしまった場合は回復はできないので注意しろ


⬅正気に戻って戦線に復帰しろ!

©HUDSON SOFT

新画面写真入手!!

GB版「たまごっち」の容姿、生活、さらにミニゲームの内容も判明

ゲームで発見!!たまごっち

13色対応 GB	バンダイ	シミュレーション
	7月発売予定	内部バックアップ（未定）
	予価4500円（込）	スーパーゲームボーイ対応

たまごっちシリーズのオールキャストが収録されている

たまごっちから生まれたたまごっちに食事をさせたり、一緒に遊んであげたりして育てていくゲーム、「たまごっち」のゲームボーイ版だ。キャラクタは「たまごっち」と「新種発見!!たまごっち」のオールキャストが登場する。今回は20種類のキャラクタの存在と、実際のゲームボーイ上で生活していくたまごっちの姿を確認できたので、詳しく紹介していくぞ。



⇧これは「新種発見!!たまごっち」から登場



⇧「たまごっち」から登場のにょろっち

個性的なキャラクタは育て方によって変化する

たまごっちは成長していく過程でのしつけや育て方によって、よい子になったり悪い子になったりする。またそれに合わせて姿も変わっていくのだ。たまごっちの成長段階は3段階あり、たまごっちから生まれたての状態のことを、「ベビーっち」と呼ぶ。さらに成長が進むにつれて、こども時代の「こどもっち」おとな時代の「アダルトっち」へと変化していくのだ。

ゲームで発見!!たまごっち登場キャラクタ

分類	キャラクタ	解説
ベビーっち	ベビっち	生まれたばかりで赤ちゃん状態のたまごっちだ。小さい体だけど食欲は旺盛だぞ。
ベビーっち	まるっち	ひとまわり大きくなった状態。だんだんとかわいらしくなっていくのがよく分かる。
こどもっち	たまっち	手足がちょこっと生えてきた。こどもっちは好奇心旺盛で、やんちゃボウズなのだ。
こどもっち	くちたまっち	くちばしがでてきて何だかイジワルそう。でも憎めないのがこの子のいいところだ。
アダルトっち	くちぱっち	くちたまっちに手足が生えたような感じだ。ポケーッとしていてのんびりしてそう。
アダルトっち	たらこっち	たらこのようなくちびるがポイント。足は鳥のようでインパクトがやたらに強い。
アダルトっち	にょろっち	一見するとヘビのようなアダルトっち。画面内をニョロニョロと動き回るのだ。
アダルトっち	ますくっち	頭からスッポリとマスクをかぶったような姿だ。もしかしてはずかしがり屋さん?
アダルトっち	ぎんじろっち	何だかペンギンみたいなアダルトっちだ。頭の模様っていったい何だろう。
アダルトっち	まめっち	とってもよい子ちゃんのまめっち。礼儀正しく、頭も賢いたまごっちの優等生だ。
ベビーっち	しろべびっち	こちらは「新種発見!!たまごっち」の赤ちゃん。とても甘えん坊で大変だ。
ベビーっち	とんまるっち	頭がちょこっととんがっているのが特徴だ。まだまだ赤ちゃんなのは変わらない。
こどもっち	はしたまっち	生えてきたくちばしがナントたらこくちびる。とっても愛敬のあるこどもっちだ。
こどもっち	とんがりっち	とんまるっちから進化したような姿だ。元気いっぱいに画面内を走り回るのだ。
アダルトっち	みみっち	大きな耳が特徴のウサギのようなアダルトっち。口元が何ともいえずカワイイぞ。
アダルトっち	ズキっち	ズキンをかぶっているが、中に何か秘密を隠しているに違いない。ハゲとか…。
アダルトっち	ポチっち	かわいらしいワンちゃんタイプ。でもちょっとだけとお腹のあたりが太りぎみかな?
アダルトっち	はしぞーっち	はしたまっちのアダルト版といった姿。のんびりしていそうな風貌が特徴なのだ。
アダルトっち	たこっち	頭についているのは角ではなくてナント潜望鏡。いったい何を覗いているのかな?
アダルトっち	くさっち	植木鉢の中にいる珍しいアダルトっち。自分で光合成できるようになったらしい。

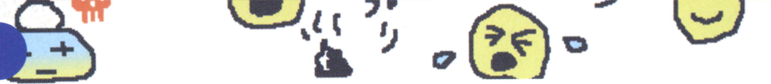
このたまごっちからどう成長するのかな



⇧まだたまごっちが生まれる前の状態だ

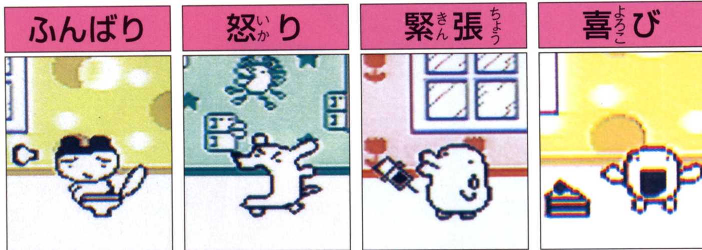
©BANDAI

ゲームで発見!!たまごっち





たまごっちは自分では何もすることができないが、おなかが減ったときやトイレに行きたいとき、機嫌が悪いときなど現在の状況を多彩なしぐさでプレイヤーにうったえてくるのだ。またこの『ゲームで発見!!たまごっち』では鳴き声でも呼びかけてくる。慣れてくるとその鳴き声だけで、たまごっちがいったい何をしてほしいのか理解できるようになるぞ。



⇧おやつをもらって思わず顔がニッコリ

⇧注射を刺されて顔から冷や汗がたれる

⇧耳を逆立てて怒り心頭のポチっちくん

⇧育て方によってはトイレのしつけも…

たまごっちにだって好き嫌いはある

たまごっちがおなかを空かせていたら食事をさせてあげなければならない。食事のメニューはごはん、おにく、やさいの3種類から選ぶことができるのだが、選択したたまごっちやキャラクタによって食べ物の好き嫌いがあるようだ。たまごっちのしつけをしっかりして、いい子に育っていくと好き嫌いのない子になるのかも?



⇧あまりに空腹で駄々をこねている



⇧ボリュームのある肉をほおばり、どうやらご満悦のようだ



⇩悲しい顔をしているまめっち。あんまり肉は好きじゃないのかな?

3種類のミニゲームでたまごっちの相手をする

たまごっちの機嫌が悪いときは一緒に遊んであげるのも手だ。ゲームは3種類の中から選ぶことができるのだが、今回各ゲームの詳細が画面写真とともにだいぶ明らかになった。ミニゲームの内容を順を追って紹介していこう。



⇧顔を真っ赤にして怒っているぞ

① ごきげんアップゲーム

このゲームはたまごっちと「こっちむいてホイ!」で対決する。しかしたまごっちの機嫌をよくするために、わざと負けてあげなければならない。プレイヤーが勝ってしまうと、たまごっちはくやしいのか機嫌が悪くなってしまうのだ。またこのゲームはダイエット効果もあり一石二鳥なのだ。



⇧たまごっちに勝たせてあげないと、たちまちたまごっちの機嫌は悪くなるぞ

② おべんきょうゲーム

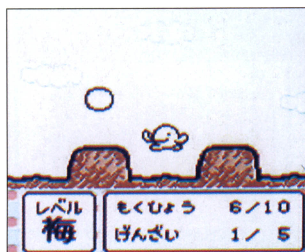
『ゲームで発見!!たまごっち』オリジナルのミニゲーム。選択式のクイズゲームになっていて、出題される問題を4択の中から選び答えていく。いくつかのコースが用意されていて、コースによって難易度が変わっていくようだ。



⇧頭のいい子に育てて全問正解を目指せ

③ うんどうゲーム

こちらもオリジナルのゲームとなっている。十字ボタンとⒶボタンを使ってたまごっちを操作し、画面上から次々と落下するボールをキャッチしていくのだ。またレベルごとに「もくひょう」が決められていて、その条件をクリアするようにプレイしていくのだ。

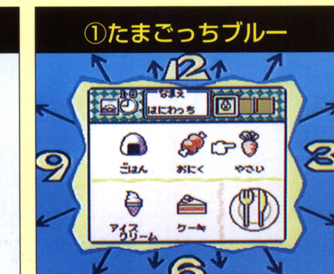


⇧次々にボールが降ってくる。すばやくたまごっちを移動させてキャッチしよう

スーパーゲームボーイではカラフルボディをフレーム化

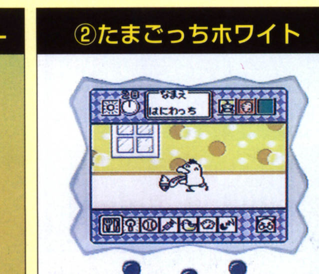
13色対応なので、スーパーゲームボーイを使えばカラーで楽しむことができる。使用されているフレームは、実際の「たまごっち」のボディを2D化しており、世間で希少価値が高いといわれている「たまごっちホワイト」も収録されているぞ。カラーが豊富なので気分が変わっていいよね。

①たまごっちブルー



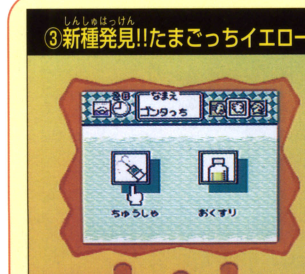
⇧時計をモチーフにした模様がナイス

②たまごっちホワイト



⇧噂が先行して話題になったホワイト

③新種発見!!たまごっちイエロー



⇧イエローを基調にした派手な色合い

※イメージは実際のゲーム画面とは関係ありません

マシンに関する基本事項をマスターせよ!!

最新情報入手!!

ミニ四駆GB Let's & Go!!

マシン抜きでレースをすることはできず、マシンを知らずして適切なセッティングはできない。今回は、マシン本体について重点的に解説するぞ！

13色対応 GB	アスキー	シミュレーションRPG
	5月23日発売予定	内部バックアップ（1）
	予価5500円	通信ケーブル対応

マシンの持つ基本性能を把握するのだ

実際のミニ四駆で、車種によって性能が若干異なるように、ゲームでも同じことがいえる。直線で有利なものや、コーナーで有利なものなど、基本的な性能が設定されているためだ。もちろん、パーツによる改造で自分なりのマシンに仕上げることは可能だが、基本性能を知っていれば、より有利にセッティングすることができる。

5種類のマシンの中から愛車を選択

プレイヤーが初めて行くことになるお店では、パーツのほかに、5種類のマシンを販売している。この中から自分のマシンを選ぶのだが、マシンは4台までしか買えないので、全種類を揃えることは不可能。基本性能を確認して、本当に必要なものだけを選ぶのだ。

⬇ストーリーが進めば、他の町の模型店などで別のマシンを買うことができるようになる

おもちゃのナガイ 2680G
トライダガーZMC - 600G
スピンコブラ - 600G
サイクロンマグナム - 600G
ハリケーンソニック - 600G
▷セイバー600 - 600G
なにを かっていくんだい？

セイバー600	ハリケーンソニック	サイクロンマグナム	スピンコブラ	トライダガーZMC
セイバーシリーズのマスプロダクションモデル（量産機）。どんなコースにも対応できるが、これといった長所も短所もない	バンガードソニックの後継機。コーナリング重視ではあるが、さまざまなコースにも対応できる車体バランスを誇っている	ストレートを得意とする、ビクトリーマグナムの後継機。ZMCの粒子を混合することにより、ボディの強化が図られている	スピンアックスを進化させた後継機。サンダードリフト走行により、スピードを落とさずにコーナーを攻めることができる	ダウンフォース（マシンを下に押さえつける力）が大きく、ストレートでの安定性が高いスピードマシン。ボディはZMC製だ

ぜんかいのタイム 00:21:78
こんかいのタイム 00:21:91
▶つづける やめる
コースへんこう

⬆自宅でテスト走行を実施。最初はオーバルコースだけだが…。とにかく活用すべし！

⬇当然、軽過ぎてもダメ。パーツの性能と重量の相互関係をしっかり考えることも大事だ

ハリケーンソニック CL 0% 41.1
エアロバンパー 002
▷コーンローラーS 000
コーンローラーS 000
スポンジタイヤS 000
<サイド>

ハリケーンソニック CL 0% 49.4
エアロバンパー 000
▷コーンローラーS 000
コーンローラーS 000
スポンジタイヤS 000
ノーマルサイド 002

⬆長所を伸ばすパーツでも、付け過ぎは禁物だ。重くなって、逆に遅くなることもある

長所を伸ばして短所を補う

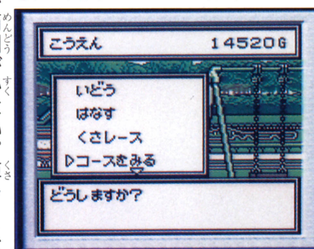
セッティングも基本性能がポイント。直線に強いマシンにはスピード重視のモーターを装着するなど長所を伸ばすようにするのだ。もちろん、オプションパーツなどで短所をカバーすることも重要。

©こしたてつひろ／小学館／テレビ東京／タミヤ／ASCII Corp.／Creatures Inc.／Jupiter Co., Ltd.
※ミニ四駆はタミヤの登録商標です。



マシンにさまざまな種類があるように、コースにもストレートが長いものやコーナーが多いもの、アップダウンのあるものなど多くのタイプがある。コースの特徴に合わせてセッティングを変えるのもいいが、マシンを使い分けるほうが面倒が少ない。草レースの場合は途中で抜けることが可能なので、容易に別のマシンを持ってくることができる。ただし、オータムカップなど大きなレースでは、基本的に優勝するか途中で負けるまで抜けることができない。

少し面倒だが、ムダな行為ではない



手間を惜しむな！

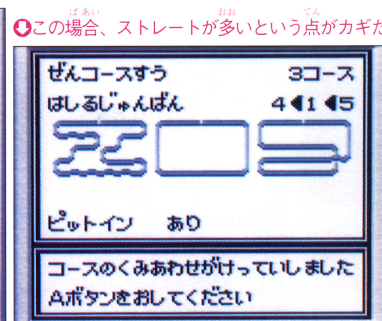
代表的なコースパターン

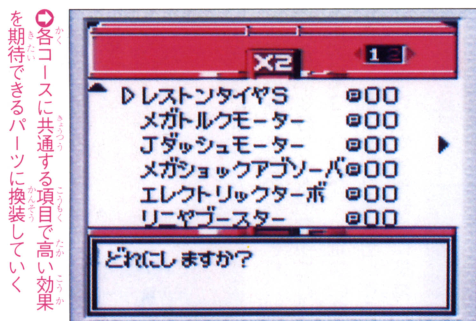
コース	解説
オーバルコース	基本的なコース。ストレートが続くので、スピードマシンが有利
高速コース	スピードマシン向けのコース。数地点のコーナー攻略がポイントだ
コーナリングコース1	コーナーの連続で構成されている。コーナリングマシンの独壇場だ
オフロードコース1	路面から受ける衝撃でコースアウトしやすく、パーツ消耗度も大きい
コーナリングコース2	コーナリングコース1よりストレートが長いがコーナーの数も増加
オフロードコース2	オフロードコース1以上にテクニカルなコース。万全の対策が必要

複合コースではバランスが重要

ゲームが進行するにつれて、コースの種類が増え、複数のコースで構成される複合コースで走る機会が多くなる。同じ系統のコースが続くぶんには構わないが、高速コースとコーナリングコースの組み合わせなど、相反する系統で構成される場合もある。高速コース用のセッティングでコーナリングコースに挑むのは不利なので、セッティングを変更して性能バランスを調整する必要がある。

この場合、ストレートが多いという点がカギだ



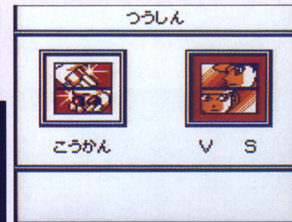


各コースに共通する項目で高い効果を期待できるパーツに換装していく

通信対戦も忘れるべからず！ 50勝すればトロフィー獲得!!

通信ケーブルによって対戦やパーツ交換が行えるということは以前にも紹介したが、この対戦について、新たな情報を得ることができた。50勝すると、その功績を讃え、トロフィーが贈られるのだ！ このトロフィーは、通信対戦以外では手に入らない貴重なモノ。ストーリーモードでエンディングを迎えたとしても、対戦でこのトロフィーを獲得していないかぎり、本当にゲームを終えたとはいえない。対戦も制覇してこそ、真のミニ四レーサーなのだ。

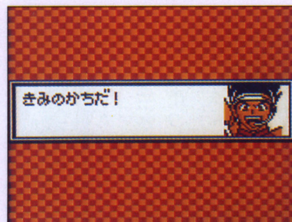
ちなみに、トロフィー表示画面を見ると、まだ空きスペースがあることが分かる。さらなる勝利でトロフィーが増えるかも!?



交換によるパーツの強化や完全収集も魅力だが、対戦相手を倒さないと入手できないトロフィーもイイ

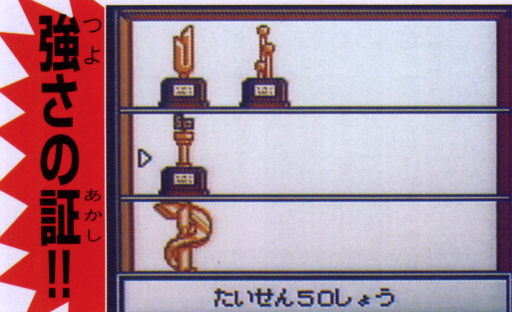
相手が人間なら、大声を出して一瞬ひるませることもできる!?（次から相手にしてもらえなくなる？）





ストーリーモードからの特別出演!? 通信対戦での勝負の結果は、このミニ四ファイターがアナウンスしてくれる

強さの証!!



上下段はストーリーモードで得たトロフィー。中段が対戦で得たものだ



ここまで到達するためには経験と実力が必要

細部までリアル!! 最新釣りゲームは船釣りだ

最新ロム入手 体験情報

ふね太郎

全体マップから釣り場や海中の映像など、空撮と現地ロケによって船釣りをリアルに再現。この最新釣りゲームの独占プレイレポートをお届けしよう！

SFC	ビクターインタラクティブソフトウェア(パックインソフト)	釣り
		内部バックアップ（4）
	発売日未定	――
		――
	価格未定	――

細部にまでこだわった本格釣りゲーム



三宅島など実在の島を巡り、船釣りを楽しむゲーム。最初に行ける釣り場は1つだが、一定数の魚を釣ると新しい釣り場が出現するぞ。大物釣りや全種釣りに挑戦。



⬇この海には、少年がにっこり笑って抱えているような大物がウヨウヨ泳いでいるぞ



⬆オープニング画面で、プレイヤーが操作する少年が、船釣りの長所とぬしのいる場所のヒントを教えてくれる



⬆釣り場はすべて実在する。釣れる魚もちゃんと実在するから実際の釣りにも役立つぞ

行ける釣り場は60ステージ以上

最初に行ける場所は、三宅島の隣にある三本岳の大根東沖だけ。ここで決まった数の魚を釣ると次の釣り場に行ける。このようなステージが、ぬしの潜む隠しステージも含めて60以上ある。



⬆ゲームを始めると東京湾の沖合いにある三本岳が映し出され、釣り場を表す船のマークが1つだけ表示される



⬇釣り場はプレイヤーと同じ船の形をしたマークで表示されていて、そこに移動することで釣り場の画面に変わる

釣り場が増える



⬆指示された魚を釣ると、行ける釣り場が増える

釣れる魚は50種類以上

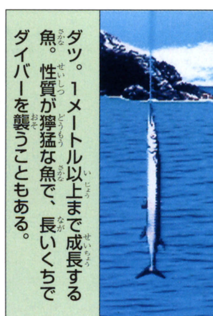
浅場から深場にいる魚まで、その数50種類以上。アジやタイといったおなじみの魚から、カッポレやカイワリといった聞き慣れない名前の魚も登場する。



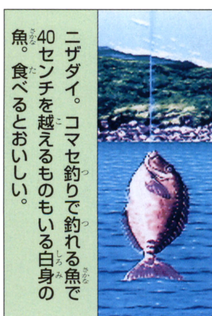
ボラ。タラシ釣りで釣れる魚で60センチ級もいる大きな魚。でも陸からだとそうそう大きいのは釣れない。



イサキ。セイゴと呼ばれる若いスズキに似ている魚。群れで泳いでいるので1匹釣れると後は入れ食い。



ダツ。1メートル以上まで成長する魚。性質が獰猛な魚で、長いくちでダイバーを襲うこともある。

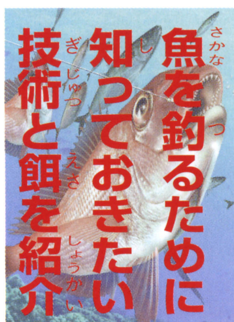


ニザダイ。コマセ釣りで釣れる魚で40センチを越えるものもいる白身の魚。食べるとおいしい。



イスズミ。海の深い場所に生息している60センチを越える大きな魚。ブッコミ釣りのステージで釣れる。

©Victor Interactive Software Inc.



魚を釣るために知っておきたい技術と餌を紹介

釣る魚のいる場所が種類別に設定されている。そのため釣りたい魚がいるポイントを探さなければならない。エサも魚の種類や大きさに合わせて変えるのだ。



エサをつけて仕掛けを投げ込む。実際の釣りと同じく遠くに投げればいいとは限らない

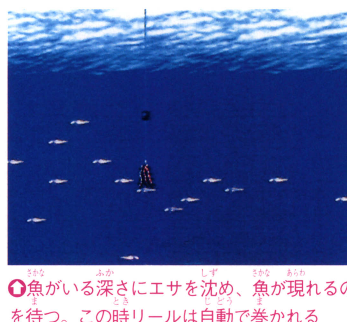
仕掛けとその名前が表示されたら、次にエサを選択する。いろいろ試してベストな組み合わせを探す



仕掛けにつけるエサを、釣りたい魚の大きさや種類に合わせて選ぶ。エサの種類は仕掛けによって違う

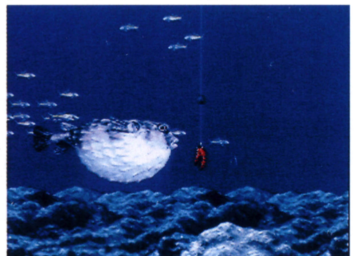
エサを食わせて逃がさず上げる

仕掛けによって異なるが、目的の魚を見つけたらその鼻先でエサをちらつかせる。魚がエサを追い始めたら、海面近くまでおびき寄せる。食いついたらあわせて、糸を巻いたり緩めたりして魚を弱らせて釣り上げるのだ。



魚がいる深さにエサを沈め、魚が現れるのを待つ。この時リールは自動で巻かれる

魚が現れたら糸を調節して魚の前にエサを持っていき、できるだけ海面に誘いこむ





魚が強く引いたら糸を緩め、弱ったら巻く。無理をすると針を取られる

大物を釣ると楽しい演出がある

魚を釣り上げると釣った魚の名前と長さが表示され、一番の大物だとそこに新記録の文字がつく。しかも場所によっていろんな演出が見られるのだ。例えば最初の漁場の三本岳で魚を釣ると海亀が現れる。普通サイズの時は1匹だが大物だと2匹に増えるのだ。



今まで釣った中で一番の大物が釣れると、左側に新記録の文字が現れる。ウレシー

カメが万歳



通常は1匹の海亀が2匹もでてくる

クロダイ

最大体長		総数	
釣り人	体長	釣り人	計
1 たろう	33cm	1 たろう	5匹
2 たろう	31cm	2 たろう	4匹
3 たろう	30cm	3	匹
4 たろう	30cm	4	匹

プレイヤーの釣った魚の上位4匹の長さと釣った魚の数の総数が表示される

釣り方いろいろエサもたくさん

釣り方は、回遊する魚を釣るタラシ釣りから、深い場所にいる魚を釣るブッコミ釣りなど5種類。エサは仕掛けに合わせて、全部で20種類以上用意されているぞ。

ブッコミ釣り



ブッコミ釣りは主に深い場所の魚を釣る時に使う。アワビやウニなどのエサを使う。

ルアー釣り



ルアー釣りはルアーと呼ばれる擬似餌によって、いろんな深さにいる魚に対応できる。

イキエ釣り



イキエ釣りは生きたアジやイワシなどをエサに使う釣り方。主に大型の魚を釣る時に使う。

コマセ釣り



コマセ釣りは大、中、小のオキアミのうち、1つを選びエサをばら撒いて釣る方法。

タラシ釣り



タラシ釣りはエサにゴカイやイワシなどがあり、同じ仕掛けで違う深さの魚に対応できる。

燃料ポイントと釣り針がカギ

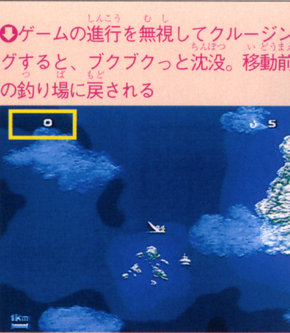
魚を釣ると増える燃料ポイントが移動中に無くなると、移動前にいた釣り場に戻されてしまう。また針が1本も無くなると、ゲームスタート時点に戻されてしまうのだ。これはかなり厳しいぞ。

ゲームオーバーに



ひどすぎる。針がなくなると初めからやり直し

ゲームの進行を無視してクルージングすると、ブクブクっと沈没。移動前の釣り場に戻される





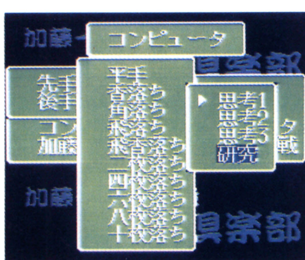
囲んである数字は魚を釣ると増やしていくことができるが、移動するとその何十倍もの速さで減る

シンプルな機能で早指しを追求！

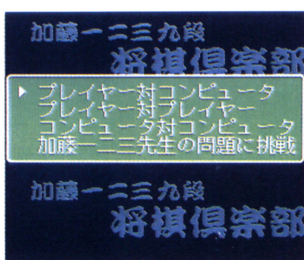
加藤一二三九段 将棋倶楽部

SFC	ヘクト	将棋
	5月16日発売予定	
	予価4980円	

多くの名作将棋ソフトを生み出したヘクトが、今度は現役最多の勝利数を誇る加藤一二三九段監修のソフトを発売する。余分な演出をなくし、SFC版としては最速の早指しを実現しているのだ。



コンピュータの強さを4つの中から選択。「研究」を選ぶとかなり手強い

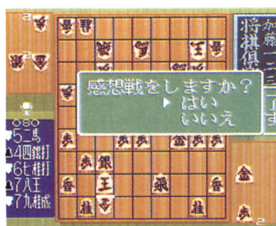


速さの追求を余分な演出をなくすことで実現、スタート画面もシンプル

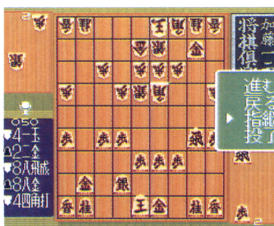


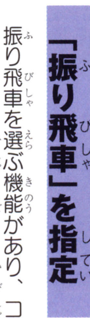
対局

対戦相手はコンピュータかプレイヤーのどちらかを選択できる。コンピュータの強さは4段階に設定することも可能なので、自分にあったレベルと対戦しよう。



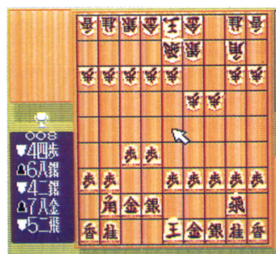
対局の途中や終了後に局面を任意の手数まで戻せる。自分やコンピュータの打ち筋を研究しよう

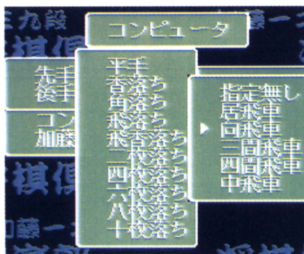

「指継」を使えば、コンピュータ同士を対戦させて途中から自分で打つことも乱入することも可能



「振り飛車」を指定

振り飛車を選ぶ機能があり、コンピュータの飛車の動きを居飛車など6種類の中から指定できる。攻撃と同時に防御の要となる飛車の使い方が勉強できるぞ。


これは中飛車。真正面から相手に挑む攻撃型の戦法

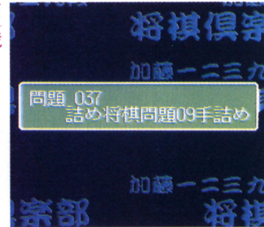


コンピュータの振り飛車を指定できる。自分の練習したい戦法を探そう

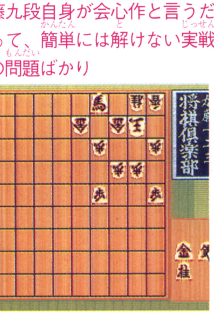


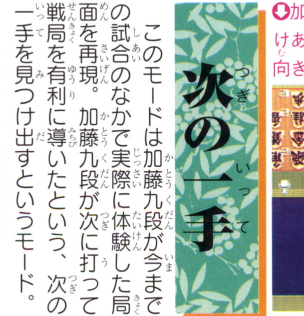
詰め将棋

加藤九段が作成した、7、9、11手詰め問題が、計50問用意されている。間違うとコンピュータがすぐに教えてくれるので、解らなくなっても大丈夫。



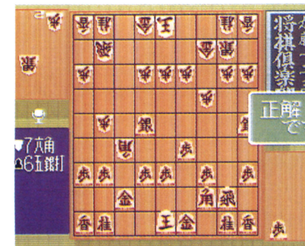
初心者から上級者まで楽しめる問題が50問、どの問題を解くか順番を気にせずに選択できるぞ


加藤九段自身が会心作と言うだけあって、簡単には解けない実戦向きの問題ばかり



次の一手

このモードは加藤九段が今までの試合のなかで実際に体験した局面を再現。加藤九段が次に打って戦局を有利に導いたという、次の一手を見つけ出すというモード。

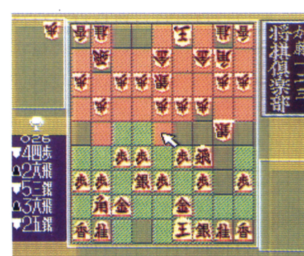

加藤九段が実際に体験した場面を再現する。実戦に役立つ機能だ



オプション

自分やコンピュータの駒を、1枚落ちから10枚落ちまで9通りに設定できる「駒落ち」の機能や、置いてある駒の勢力バランスが対等なら無色、勝っていればどちらかの色で将棋盤の上に表示される「色分け」機能などがオプションとして備わっている。さらに将棋盤も、木のほかに石盤とガラスの3種類が用意されている。


いつも同じ盤面だと飽きる、という人にはうれしい機能だ


重要な局面で迷ったら空白や相手の色になっている場所に駒を置こう


これなら簡単に勝つと思ったけど何度も負けそうに。コンピュータ強し

©HECT／NATSU－SYSTEM






SAME GAME セームゲーム

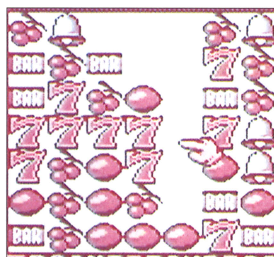
たくさんのこまをつないで高得点を狙え！

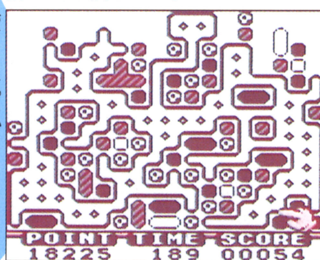
13色対応 GB	ハドソン	パズル
	4月25日発売予定	内部バックアップ（1）
	予価3480円	スーパーゲームボーイ対応

同種類のこまを2つ以上合わせて消去

同じ種類のこまを縦か横に2つ以上ならべ、こまを消すパズルゲーム。こまを消した場合、その上に残ったこまはそのまま垂直に落下する。縦の列のこまがすべて消え、こまが左右に2分された時はすべてのこまが横に平行移動して合体する。こまはより多くつなげて消した方が得点が高くなる。


↓こまが2つ以上つながっていればどこが消えるか表示される


↑こまが消えたら、上に残ったこまが垂直に落下してくる



↓同じ種類のこまをつなげてから一気に消せば、気持ちいいぞ！

同じ種類ならどんどんつながる

2つのモードでこまを効率的に消していく

モードには、制限時間内に決められたスコアを取ってクリアしていく「SAME GAME」と制限時間がなく、問題にじっくりと挑める「TUME GAME」の2つのモードがある。



↑ステージが進むと、こまの大きさも小さくなって難しくなるぞ

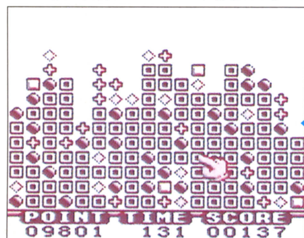
SAME GAME

制限時間内に決められた得点を取ってクリアしていくモード。レベルごとに制限時間と得点のクリア条件が異なっている。

高得点を目指す



↑ステージをクリアしないと次のレベルには進めないのだ



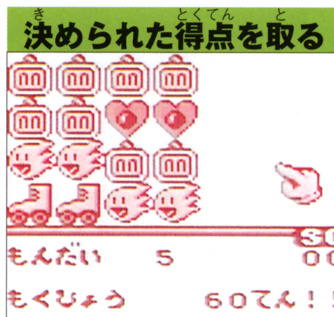
↓同種類をつなげて高得点を狙え

逆転のチャ〜ンス

TUME GAME

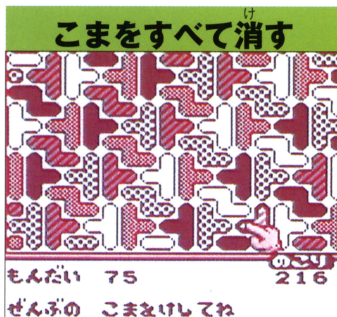
問題を解いた時点でステージがクリアできるモード。決められた得点を取ったり、すべてのこまを消したり、同じ種類のこまを規定数つなげていくなどの問題が全部で100も用意されている。制限時間はないが、こまを消す手順をよく考える必要がある。

決められた得点を取る



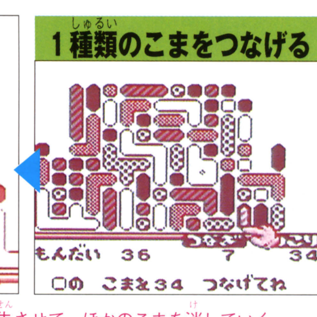
↓60点を取れた時点で、このステージはクリアしたことになる

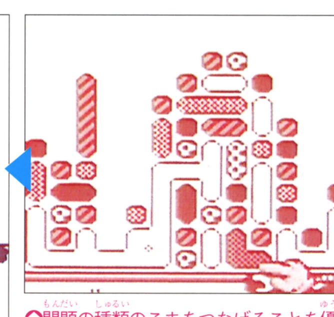
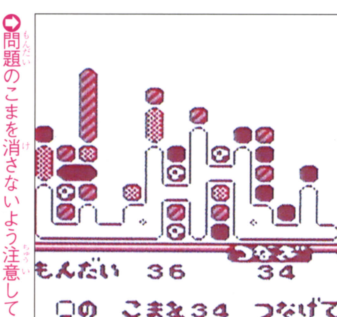
こまをすべて消す



↓1つのこまも残してはいけないぞ

1種類のこまをつなげる



↓問題のこまを消さないよう注意して、やっとつながったぞ!!

↑問題の種類のこまをつなげることを優先させて、ほかのこまを消していく

ゲーム缶のパッケージに注目

『SAME GAME』はゲーム缶に入って発売される。ゲーム缶シリーズ第6弾となる今回のゲーム缶のパッケージは、芸能界で活躍中の奥山佳恵さんがデザインしている。ユニークなデザインが目を引くね。



↓インパクトが絶大のパッケージだ

©HUDSON SOFT／弾 厚作／YOSHIE OKUYAMA

超ウルトラ技

CHO ULTRA TECHNIC

サクセスモードで作る選手に、たくさんの特殊能力をつけるウル技を紹介だ！

能力を受け継ぐ

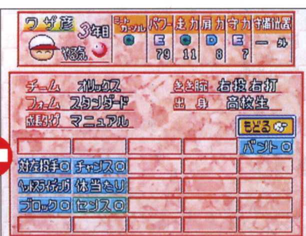
ニンテンドウ64

実況パワフルプロ野球4

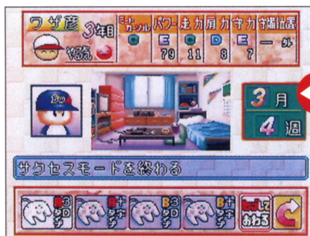
京都府／佐藤唯英クン

あらかじめコントローラパックをセットして、サクセスモードのファイル2で特殊能力を持つ選手を作り、途中でセーブする。このあと、再びサクセスモードを選んだら、「ファイルをけす」にカーソルを合わせてAとBを同時に押そう。すると、なぜか選手を作成する画面になり、サクセスモードが最初から始まる。しかもここで作れる選手は、さきほどセーブした選手の特殊能力と経験点を最初から身につけているのだ。ただしこのデータは、サクセスモードの途中でセーブできない。



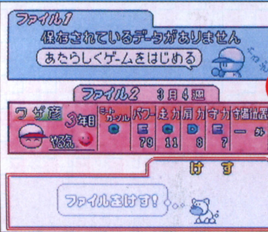


前もって、「バント○」などの特殊能力を備えている選手を作成しておこう

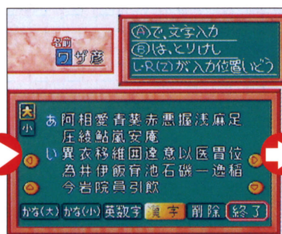


「セーブしておわる」を選んで、一度サクセスモードを中断する

AとBを同時に押す

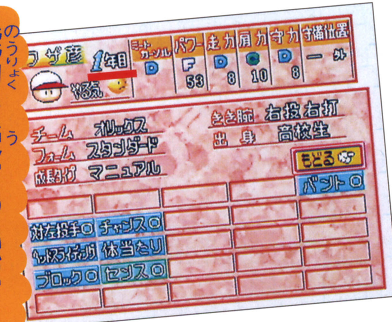


「ファイルをけす」を選んで、上のコマンドを入力



するとサクセスモードの最初にある、選手作成画面になるのだ

能力を受けついだ！



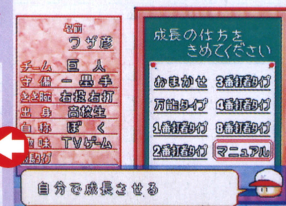
さきほどの選手と同じ特殊能力を持った、新選手が誕生したぞ！

技彦のMiniサポート

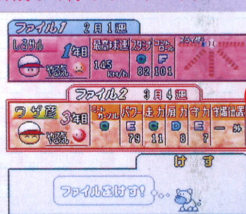


能力を受け継ぐ

上のウル技を使って、多くの特殊能力を持った強力な選手を作る方法を紹介します。まず、成長方法をマニュアルにした選手を作り、練習して得た経験点を特殊能力にだけ割り振っていきましょう。この方法で多くの特殊能力を身につけたら、データをセーブします。あとはこの選手をベースにして、新しい選手を育てればOKですよ。



まず、マニュアルで特殊能力を稼ぐためだけの選手を育てましょう



この選手をベースに、新選手を作成して育てていくのです



スーパーファミコン

秘密のパスワード

スーパーボンバーマン5

宮城県／てきぱきクン

ゲームをより楽しく盛り上げてくれる、秘密のパスワードを9つまとめて紹介するぞ。

下の表にあるパスワードをオプション画面で入力してからそれぞれのモードを始めると、入力したパスワードに対応した効果が得られるのだ。

なお、ノーマルゲームの「フルパワーアップ」とは、ファイアー6個、ボムアップ7個、スピードアップ5個、パワーグローブ、ボムキック、リモコンを装備した状態を表している。

また、バトルゲームのほうに書かれている「バトルグループ」とは、通常のものと違うバトルステージが登場するものだ。



例えば「2657」と入力してからノーマルゲームを始めると…



フルパワー状態でゲームスタート。これならボス戦だって楽勝だね

ノーマルゲームのパスワードと効果	
2657	フルパワーアップした状態でゲームが始まる
5656	残り人数9人、タイム8分の状態でゲームが始まる
3879	ボスキャラだけと連続して戦うことができる
1999	グッドエンディングの画面を見ることができる
0803	バッドエンディングの画面を見ることができる

バトルゲームのパスワードと効果	
4622	バトルグループ2のステージでプレイできる
0413	バトルグループ3のステージでプレイできる
0926	バトルグループ4のステージでプレイできる
1103	対COMプレイヤーの強さが最強になる



スーパーファミコン

隠しステージが出現

スーパーボンバーマン5

岩手県／マンボウクン

あらかじめ本体に、ハドソンのスーパージョイカードをつないでおく。そして、タイトル画面でスーパージョイカードのXボタンを2速にセットして、6秒間押し続けよう。このとき効果音が鳴れば入力は成功だ。そのあとバトルゲームを始めると、ステージセレクト画面に、ステージ11から13までの3つのステージが追加されているぞ。



スーパージョイカードのXボタンを2速にして、6秒間押し続ける

このタイトル画面が完全に表示されてから、Xボタンを押すようにすること

ステージ11	ステージ12	ステージ13
画面内をトロッコが走り回るぞ	ここのトンネルは爆弾専用なのだ	ランダムループでワープしまくろう



スーパーファミコン

ビジュアルセレクト

Parlor! Mini 5

石川県／竹田一クン

実践モードを選んでゲームを始めたら、パスワード入力画面でLとRを押しながらセレクトを押す。そして、画面左下に3つの星が表示されたのを確認したら、7ケタのパスワードをすべて左下の表の数字でそろえてみよう。すると、ゲーム中でイベントが発生したときに表示されるグラフィックを、自由に選んで見ることができるのだ。



実践モードでこの画面を表示させよう

実践モードのパスワード入力画面を選んで、LとRを押しながらセレクトを押す

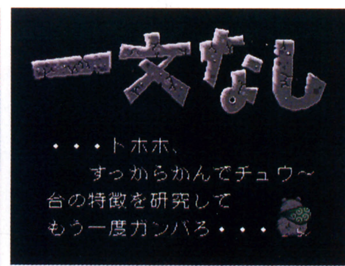


左下に星が出現。あとは下の表の数字を7つそろえれば準備OK

そろえる数字	表示される画面
0	所持金が0になったときの画面
2	所持金が100万円を突破したときの画面
4	所持金が300万円を突破したときの画面
上記以外	ゲームをクリアしたときのエンディング画面

なかなか見ることのできないイベント画面も、これで楽々見られるぞ





あまり見たくない破産イベントの画面だ

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ／（社）日本野球機構公認　IBM BIS　プロ野球公式記録使用　東京ドーム公認・HUDSON SOFT・DAIICHI／TELENET JAPAN

ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット プレイしていたら、母に「その女の子のしぐさ、あんたの小さいころに似てるネ～」と言われた。さらに、「喜怒哀楽の激しさも（!?）」とも言われた（大阪府／西川正嘉さん・21歳）。**ファイアーエムブレム 聖戦の系譜** ウチの弟は、クロードが敵にやられて「うおッ」という叫び声を出すまで、彼のことを女だと思っていたらしい（静岡県／落合輝クン・17歳）。**不思議のダンジョン 風来のシレンGB―月影村の怪物―** 1000回遊べるRPGの名のとおり、毎回遊んでもまだあきそうにありません。でも、本当に1000回もやる人はいるのだろうか？（静岡県／澤田覚クン・12歳）



ニンテンドウ64

選手データが見られる

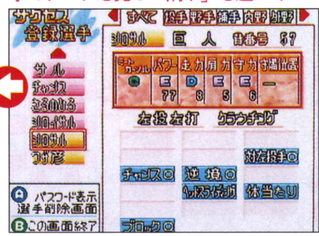
実況パワフルプロ野球4

大阪府／堀内将一郎クン

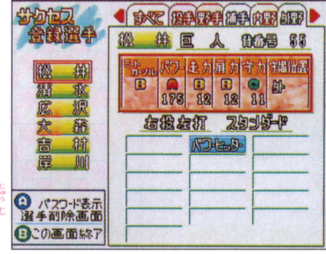
最初から登録されている、現役選手のデータが見られるぞ。

まずサクセスモードのセーブデータが入っている、コントローラパックをセットしておく。そして、サクセスモードの「いままで作った選手のデータを見る・消す」を選ぶ。ここで、サクセス登録選手一覧が表示されたら、Cボタンユニットを使って上、上、下、下、左、右、左、右と入力したあと、Lトリガー、Rトリガーの順に入力しよう。すると表示されている選手データが、12球団全選手のものに変わるのだ。ここでは、3Dスティックまたは十字キーの上下で球団ごとの、左右でポジションごとの表示選択ができるぞ。

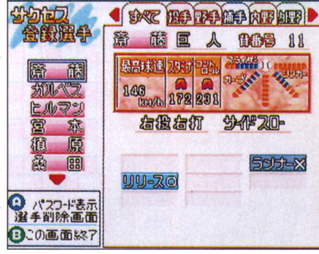
⬇サクセスモードの「いままで作った選手のデータを見る・消す」を選んで…



Cボタンユニットで上、上、下、下、左、右、左、右と入力してから、Lトリガー、Rトリガーの順に入力する

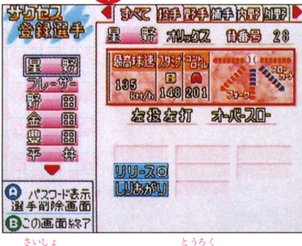


⬅3Dスティック、または十字キーの上下で表示される球団を選べる



⬅こちらは、3Dスティック、または十字キーの左右で表示を変えられる

現役選手登場



⬆最初からカセットに登録されている、全選手のデータを見られるのだ



ニンテンドウ64

背番号を変える

実況パワフルプロ野球4

静岡県／パワプロクン

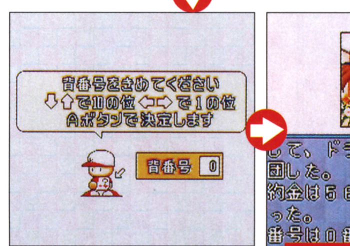
サクセスモードで、作成する選手の背番号を変える方法だ。

まず、サクセスモードの「はじめる」を選ぶ。そして、作成する選手の設定をすべて決めたあと、「これでいいですか？」と表示されたら、「はい」にカーソルを合わせてRトリガーを押しながら決定しよう。すると、選手の背番号を00から99の範囲で自由に選べるようになるのだ。ここでは、3Dスティックか十字キーの上下で十の位、左右で一の位を選択できる。

⬇サクセスモードを最初から始めて、選手の設定をすべて決定したら右のようにする

この画面でRトリガーを押しながら決定する





⬆すると、背番号を選べる画面になるぞ。さっそく0と入力

⬅このとおり、ゲーム中に出てくる選手の背番号が0になったぞ



ニンテンドウ64

ラクラク投球練習

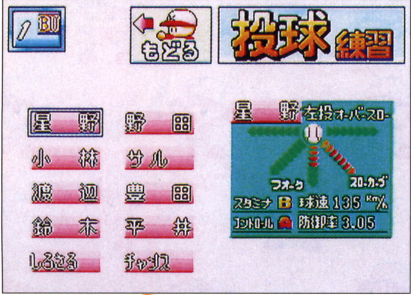
実況パワフルプロ野球4

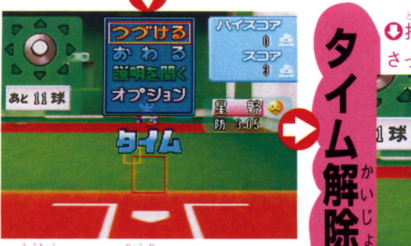
長野県／エンリケクン

投球練習の的である、投球エリアを動かす技を教えるぞ。

サクセスモードの投手編か、キャンプモードの投球練習を選び、投球エリアが表示されたらスタートボタンを押してタイムをかけよう。このあとタイムを解除すると、なぜか投球エリアの位置が変化するのだ。これを何度もくり返せば、自分の投げやすい場所に投球エリアを移動させることができる。ただし、投球練習の後半に出現する動く投球エリアでは、この技を行うことができない。

⬅サクセスモード（投手編）か、キャンプモードの投球練習を選んで…

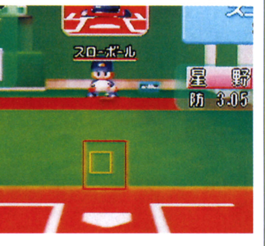




⬆投球エリアが表示されたら、スタートボタンを押してタイムをかけよう

タイム解除後

⬇投球エリアの位置が変わるのだ。さっきよりも投げやすくなったね





銀

スーパーファミコン

ゴールドスコーピオン入手法

ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!

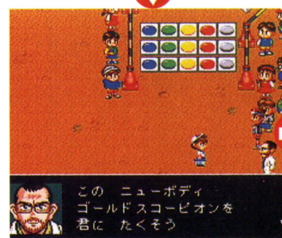
群馬県／嶺越轟クン

まず、スプリンググレース、サマーレース、オータムレースの3つの季節レースのうち、いずれかのレースの決勝で3位以内に入賞しよう。すると、スーパーグレートジャパンカップに出場できるようになるぞ。さらに、このスーパーグレートジャパンカップで優勝すれば、土屋博士から金色に輝くボディ、ゴールドスコーピオンをもらうことができるのだ。ただし、このボディは、肉抜きなどの改造をすることができない。



勝ったぞ!!

↑とても難しいが、スーパーグレートジャパンカップで優勝しよう



↑土屋博士が現れて、ゴールドスコーピオンのボディをくれるぞ



↑黄金のボディ！ とても軽いのだ



銅

スーパーファミコン

隠しシナリオ出現

実況パワフルプロ野球3 '97春

山形県／ガクラン先生クン

新たに、2つの隠しシナリオをプレイできるようになる方法を紹介するぞ。

シナリオモードを選んで、用意された12のシナリオをすべてクリアしよう。すると、野口編か渡辺編いずれかのスペシャルシナリオが出現するのだ。クリア条件は、どちらもノーヒットノーランの達成になっている。

なお、12すべてのシナリオをクリアしたあとは、どのシナリオでもいいから再度プレイしてクリアすると、すぐに隠しシナリオをプレイすることができる。



↑シナリオモードを選び、用意されているすべてのシナリオをがんばってクリアしよう。すると…

隠しシナリオ



↑スペシャルシナリオが出現！ 野口編と渡辺編のどちらかをプレイできるぞ。クリアの条件はどちらも「ノーヒットノーランせよ」だ



銅

スーパーファミコン

新モードを追加

ピキーニャ!

長崎県／スキュラクン

3つの新モードをプレイできるようになる方法だ。

あらかじめ「エンドレス」と「ステージクリア」を、それぞれ1回以上プレイしておく。次に「耐久レース」を選び、51周以上を記録してランキングの1位を獲得しよう。ここで、再び「耐久レース」を選ぶと新たに「1ぷん」と「30ぷん」の2つのモードが追加されている。さらに「30ぷん」を選び、リタイアしないようにゲームを進めよう。このあとゲーム選択画面に戻ると、「タイムアタック」をプレイできるようになる。これは、ピキーニャが100周するまでのタイムを競うモードだ。



↑「耐久レース」を選んでプレイ開始。まず、51周以上をマークせよ



↓条件を満たせば「1ぷん」と「30ぷん」の2つのモードが加わるぞ



↑ここでさらに「30ぷん」を選んでゲームを始めよう



↓そして、30分間リタイアしないようにゲームを進める。このあと…



↑ゲーム選択画面に戻ると、「タイムアタック」が加わっているのだ



↓100周するまでのタイムを競う新たなモードで遊ぶことができる

次号のファミマガ64は、5月21日(水曜)発売です。

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ／（社）日本野球機構公認　IBM BIS　プロ野球公式記録使用　東京ドーム公認・こしたてつひろ／小学館／テレビ東京／タミヤ／ASCII Corp.　・ASCII Corp.　／Crea-Tech／SAKURA TAMAKICHI

キミのハガキだ！ その① このコーナーに載ると、ダンナ様から「ここには載っても、プレゼントには当たんね～な」と言われる。でも、本誌に載るのもひとつの当たりですよネ（新潟県／星野恭子さん・25歳）。その② およ？ リーダーズランキングに自分の名前が載ってる…。しまった、ペンネームを書かないで投稿したのか！（鹿児島県／りんごクン・15歳）その③ 新品のファミコンが、なんと980円で売られていました。1万円もしていた昔がなつかしい…（岩手県／千葉泰裕クン・14歳）。その④ コンパクトで便利なゲームボーイポケットですが、使える電池が単4なので、電池代が高くなり困ってます（兵庫県／福井裕司クン・12歳）。

木コイン

観客へサービス

ニンテンドウ64
実況パワフルプロ野球4
兵庫県／太郎丸クン

オリックスブルーウェーブを選び、神戸グリーンスタジアムで試合を始める。そして、守備側でツーアウトのとき、イチローにライトフライを捕らせよう。ここですぐに送球ボタンを押すと、イチローが観客席にボールを投げこむのだ。

⬇まず、オリックスブルーウェーブを選ぶこと

⬆球場にグリーンスタジアム神戸を選び、プレイ開始

⬇ライトフライをイチローに捕らせてチェンジ！

⬆すぐに送球ボタンを押すと観客席にボールを投げるぞ

疲れるパワプロ君

ニンテンドウ64
実況パワフルプロ野球4
長野県／ぷるるんクン

キャンプモードでいずれかの練習をしたら、再び練習内容の選択画面にする。ここで画面上部にいる2人のパワプロ君のうち、左側のヤツに注目しよう。練習でヘトヘトになった姿をさらしているぞ。

⬆練習前はピンピンしているのだが、一度でも練習すると疲れてしまうパワプロ君。練習がハードなの？

マークが変化

ニンテンドウ64
実況パワフルプロ野球4
奈良県／宝来成隆クン

サクセスモードで、文章が表示されたら40秒くらいそのままにしておこう。すると、文章の一番最後に出ている星や指などのマークが、「ZZZ」というものに変化してしまうのだ。

⬇文章の最後に表示されたマークに注目してくれ

⬆40秒くらいたつと、イビキみたいなマークに変化

一気に上昇

ニンテンドウ64
ブラストドーザー
千葉県／秋葉悠佑クン

まず、Jボムを高層ビルなどの高い建造物に密着させる。そこで一瞬だけジェット噴射をすると、ジェット噴射し続けなくても、建造物の頂上まで上昇する。

⬇なぜか一気に建造物の頂上まで上昇するぞ

⬆建造物に密着して、一瞬だけジェット噴射

ロボットタイプの秘密

ニンテンドウ64
ブラストドーザー
新潟県／長谷川謙治クン

ロボットタイプのメカである、Jボム、サンダーフィスト、サイクロンスーツのいずれかに乗ったら、何も操作しないでしばらく待とう。すると、ロボットがいろいろなアクションをするぞ。このアクションは、操作を再開すると停止する。

⬆このように、アクションはロボットによって異なるのだ

回るJボム

ニンテンドウ64
ブラストドーザー
千葉県／秋葉悠佑クン

ミッションステージでJボムに乗ったら、コンボイの上に立つ。そこで急降下アタックのボタンを押すと、地上ではできない急降下アタックのアクションで、Jボムが回転するぞ。

⬇急降下アタックのようにJボムが回転してしまう

⬆Jボムに乗ったら、コンボイの上に立とう

ヘンなポーズ

ニンテンドウ64
ブラストドーザー
千葉県／秋葉悠佑クン

ミッションステージでサンダーフィストに乗ったら、回転アタックの最中にZトリガーを押してサンダーフィストを降りよう。すると、回転アタックの途中のポーズでサンダーフィストが静止してしまう。

⬇回転アタックの途中でサンダーフィストを降りる

⬆空中に浮いているかのように静止することもあるぞ

表情が変わる

ニンテンドウ64
ドラえもん のび太と3つの精霊石
奈良県／中峰達彦クン

まず、のび太たちが空き地に集まるところまでゲームを進める。ここで十字キーの右、左、下のいずれかを押すと、みんなの表情を変えられるのだ。上を押せば元の表情に戻せるぞ。

⬇魔王復活の話を、大笑いしながら聞くのび太たち

⬆びっくりしているジャイアン。めずらしい顔だ

超ウルトラ技

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4～6時（022-213-7555）にお願い致します。

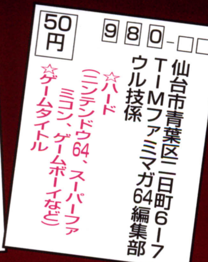
超ウルトラ技大募集!!

このコーナーでは、みんなからのウル技情報を募集しているぞ。ウル技を見つけたら、郵便番号、住所、名前、年齢、電話番号、技のくわしいやり方を、下の例のようにはっきり書いて送ってほしい。なお同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用している。また新しいゲームの技ほど、採用の可能性がグンと高くなるぞ。採用された人には、下に示した賞金・賞品をプレゼントするので、ドシドシ投稿してくれ！

●技のランクと賞金・賞品●

金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

↓うら ハガキ ↓おもて



FAXの場合は
24時間OK！

FAX番号
022-213-7535

おかしなレース結果

ゲームボーイ　みどりのマキバオー　三重県／まちゃクン

1800メートル以上のレースに出走したら、スタート直後にまさとらカードを使いほかの馬を落馬させる。そのあと、マキバオーカードを使って走っていくと落馬した馬が出てくるので、うしろから押しながらゴールしよう。すると掲示板に、落馬した馬の名前が2頭分表示されるぞ。

⇨レースまえまでに、この2枚のカードを集めておこう

⇧スタートしたら、すぐにまさとらカードで相手を落馬させる

⇩ゴール前に落馬した馬がいるので、うしろから押していこう

⇦こ、これはクローン馬？ それとも分身の術でも使ったのかな？

家でバス釣り

スーパーファミコン　糸井重里のバス釣りNo.1　千葉県／福森剛クン

赤星湖のノースエリアで、ボート小屋の下の方に建っている8軒の家のうち、一番右上の家に重なるように立つ。ここでAを押すと、水もないのになぜか釣りができてしまうのだ。

⇩目的の家はここ。画面下のマップを参照

⇧なぜか釣りができる。ちゃんとバスも釣れるぞ

困ったときの脱出技

スーパーファミコン　アルカノイド Doh it Again　新潟県／ビーチャラマンクン

ボールが破壊不能ブロックの間で反射し続けたり、ボールを吸い込む敵に当たり続けて落ちてこなくなったときは、そのまましばらく待ってみよう。バウスの横に脱出口が開いて、次のステージに進めるぞ。

⇧敵がボールを吸い込み続けたら、そのまま待とう

⇩じっと待っていれば、こうして脱出口が開くのだ

アーリックをすり抜ける

スーパーファミコン　スーパードンキーコング3　東京都／塩マメクン

ディクシーでエリア2の「きょうふのどくグモ　アーリック」を始める。そして、アーリックの背中に乗り、胴体と左足のつなぎ目の上で十字ボタンの下を押してみよう。すると、アーリックをすり抜けて下へ落ちることができるぞ。ちなみにディンキーだと、なぜか失敗してしまうのだ。

⇨アーリックの背中に乗ったら、この位置まで移動しよう

⇧十字ボタンの下を押したらディクシーの体が沈み始めたぞ

すり抜けちゃった

⇦身軽なディクシーならではのウルテクだね

ディンキーだと…

⇧体が大きいからなのか、必ずミスになる悲しいディンキー

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ／（社）日本野球機構公認　IBM BIS
プロ野球公式記録使用　東京ドーム公認・Nintendo／Rare. Game by Rare.　・藤子プロ／小学館／テレビ朝日／EPOCH CO., LTD・TOMY／つの丸／集英社／フジテレビ／スタジオぴえろ・Nintendo／HAL Laboratory, Inc／Shigesato Itoi・TAITO CORP. ／Nintendo

アメリカ最新レポート

「NINTENDO POWER」誌から アメリカN64情報をダイレクトキャッチ！

USAホットライン



日本でもタイトル発表になった『トップギア・ラリー』の最新情報を入手。ほかにも日本発売が期待される格闘ゲームを紹介。

USA HOT LINE CONTENTS



TOPICS N64最新開発情報……P107

PREVIEW 『ダーク リフト』……P108



N64で実績を持つメーカーが次なる新タイトルを展開中

ケムコ・アメリカは完成間近な『トップギアラリー』に続く、新たなN64プロジェクトを立ち上げたようだ。それは人気のウインタースポーツ、スノーボーディングをゲーム化したものらしい。ケムコは今度の冬までにこのゲームを完成させると言っている。

N64ソフトを最も数多く手がけているミッドウェイからも、ホットな情報が届いた。それは『バイオフリーク』という3D格闘ゲームである。ハルマゲドンを迎えた世紀末的な世界で、種族間の争いを解決するために闘う、生体工学を駆使してサイボーグ化されたファイターを創りあげていく、というコンセプトだという。

『テュロック』という超大作を完成させたアクレイムは、最新タイトルとして『ジャム・エクストリーム』と『マジック・ザ・ギャザリング』を発表した。前者はプロバスケットボールのNBAのライセンスに基づいて開発されている。後者は人気のあるトレーディングカードゲームを、N64ソフトに移植しようというもの。

N64ソフトの開発は数年単位の時間がかかると言われている。それでもここにきて先駆者的なメーカーは1つの仕事を終えて、次なる新タイトルを続々と発表してきた。アクレイムの『マジック〜』は、日本でも人気上昇中のトレーディングカードゲームで、興味深いタイトルの1つである。

（ファミマガ64編集部）

N64上でレースする画面を初公開『トップギア・ラリー』by ケムコ・アメリカ

我々は『トップギア・ラリー』の開発スタジオを訪れて、その最新バージョンのロムでテストプレイする機会に恵まれた。

このラリーゲームには4つの性格の異なったコースが用意されている。プレイヤーが選択できるラリーカーは9台で、そのほかにある条件を満たすと選ぶことができる、2台のシークレットカーの存在も今回の取材でわかった。日本版ではこのうちの6台が、日本のファンにおなじみのラリーカーに変更になるという。レースゲームとしてクオリティが高いのはもちろんだが、ラリーカーのボディカラーやロゴを自由にデザインできるオプションも楽しかった。

トータルな印象として、このゲームはN64で最高のレースゲームになると感じた。ケムコはこれを今年の8月までに発売する予定。

ファミマガ64編集部でも、日本のケムコを通してこのゲームを体験することができた。一番印象的だったのは、車の動きなどを含めたそのリアルなグラフィック。まだまだ開発途中とのことだが、現時点でもとても魅力的に感じられた。（ファミマガ64編集部）



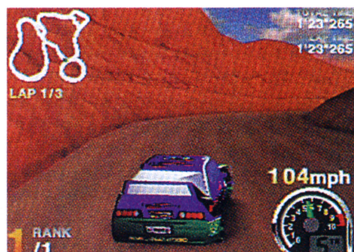




ラリーカーも3Dポリゴン。精密なテクスチャーマッピング処理が施されている



ボンネットの上に太陽光線が映り込んでいる。こんなグラフィック効果がとてもリアル



画面にはコースマップ、スピードメーター、ラップタイム、現在の順位などが表示される

あらゆる気象条件をリアルに再現！



雪が降るときもある。路面は滑りやすく、操作感覚も変化してくる





雨が降るとこのように とても視界が悪くなる。ヘッドライトを点灯して走行する

ギャグと本格的格闘システムをあわせ持つ『クレイファイター63 1/3』by インタープレイ

このゲームはS-NES（アメリカ版SFC）で人気だった格闘ゲームの最新作。前作はほかのシリアスな格闘ゲームを、おもしろおかしくアレンジしたパロディとして有名。その新作について開発者のコメントを抜粋して紹介。（ファミマガ64編集部）

――前作は楽しいパロディでゲームファンの人気を集めましたね。

開発チームリーダー・アーレイ氏（以下アーレイ） とても有名になりましたね。でもパロディだけにこだわっていては、ファンの支持を得られないと感じたんだ。やはりしっかりした格闘システムを持ったゲームが、本当にファンの心をつかむんじゃないかな。

――それではもしかして、今度はパロディはなし？

アーレイ パロディってわけではないけど、楽しい演出はたくさん考えたんだ。アクションでは、ブーガーマンは相手を倒すとき鼻水を飛ばしたりするし、スモウサンタは敵を大きなくつしたの中に入れてしまったりする。ステージも凝っているんだ。部屋の中に便器があって、そこに相手を落とした ら勝ちとか。そうそうディズニーランドみたいなステージもある。ホーンテッドマンションみたいに壁が伸びる部屋や、カリブの海賊を思い出させるステージとかね。

――ゲームはいつ完成？

アーレイ チームのみんなが『マリオカート64』で遊ぶのを我慢すればあと2ヵ月でできる（笑）。

ワシの名はスモウサンタ！



キャラクタの姿はどれも強烈なインパクト

YOU'VE JUST MADE IT ONTO MY NAUGHTY LIST.



冷たい息を吹きかけての攻撃？



次元を超えた格闘を体験できる！

DARK RIFT
ダーク リフト

アクション、グラフィック、キャラクタ、システム、あらゆる面で今までの格闘ゲームを凌駕すると思われる会心作。日本での発売は未定だが、上陸すれば一気にブレイクする可能性大!?

画期的な3Dポリゴンを搭載した格闘ゲーム

このゲームはN64初の、完全な3Dポリゴン格闘ゲームである。そのアクションは非常にフレキシブルで、グラフィックは驚くほどリアルで鮮明である。快感すら覚えるアクションはここで伝えるすべもないが、すばらしいグラフィックはこれらの画面写真でわかるだろう。このゲームを実際にプレイしてみると、まさに〝次元を超えたバトル〟という感じがする。

派手な演出が格闘を盛り上げる！









⬆とにかく多彩なファイター達の攻撃。離れた位置から攻撃できる飛び道具的な武器を持つ者も多い



➡キャラクタも背景も3Dポリゴン。グラフィックの質の高さには驚かされる

最先端の技術を持つクロノスの開発チーム

クロノス・デジタル・エンタテインメントでは、18人のメンバーがこのゲームのために1日16時間労働をして完成を急いでいる。ゲームの要となるキャラクタの動きは、オプティカル・モーション・キャプチャーを採用。その撮影はすべてこのクロノスのスタジオで行われた。このシステムは、実際の人間の動きをゲームに取り込むことで、非常にリアルなアクションを再現できるのが特徴。またキャラクタのアクションを滑らかに表現するために、毎秒60フレームもの映像を取り込んだ。これは普通のビデオの2倍の密度で、映像を流していることになる。



➡体にこのようなポイントを付けて撮影するモーションキャプチャーを採用



⬆実際の人間の動きを撮影して取り込む

謎に包まれた過去を持つ8人のファイターが登場

このゲームには8人のファイターがいる。4人の男と4人の女。彼らはそれぞれこの闘いに参加する理由を持っているが、その秘密はファイティング・トーナメントを勝ち進んでいかないと明らかにならない。未確認だが、隠れキャラクタも登場するらしい。


↑カメラ位置も変化する。ファイターの動きが一番見やすい位置に移動する



↑闘いはトーナメント方式。負けては先に進めないシビアな闘いが待っている

アーロン

彼は地球を救うために「コア・プライム・エレメント」という、戦闘で破壊された惑星を浄化するアイテムを探している。彼自身はライフルと爆弾のエキスパート。最新の武器を持ち、強力な火力で敵を撃ち倒す。

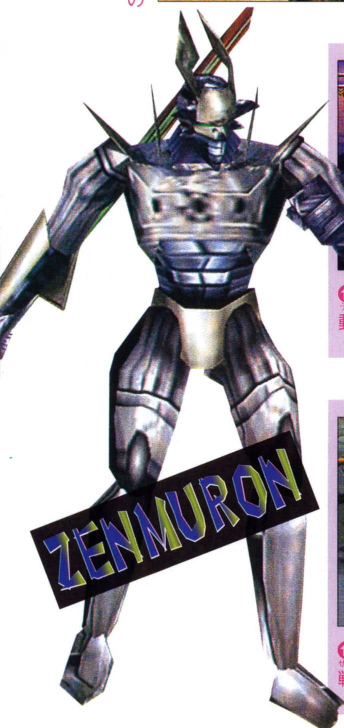

↑画面左のアーロンは大きなライフルを武器として使用

デモニカ

彼女（ー）は悪玉のボス、デーモン・デミトロン卿の命令に従って、「コア・プライム・エレメント」を探し続けている。持ち味は卓越したスピードで接近し、両手のカギ爪で敵を切り裂く戦法。



↑大きくて鋭いカギ爪を装備。動きもすばやく接近戦に強い



スカーレット

元「コア・プライム・エレメント」の公式管理人。しかし専制的な領主ソノークが、女にエレメントは任せられないとして、ポストを剥奪。その復讐のためソノークの命を狙う。女だがパワータイプ。



↑右手に剣、左手に盾を持ち、鎧に身を包んだ中世的なルックス

ゼンムロン

彼は8人のファイターの中で最もミステリアスな存在である。ある秘密諜報組織に属しているといわれ、ニンジャテクニックをマスターしているようだ。動きがすばやく、ゲーム中最強ともいえる。

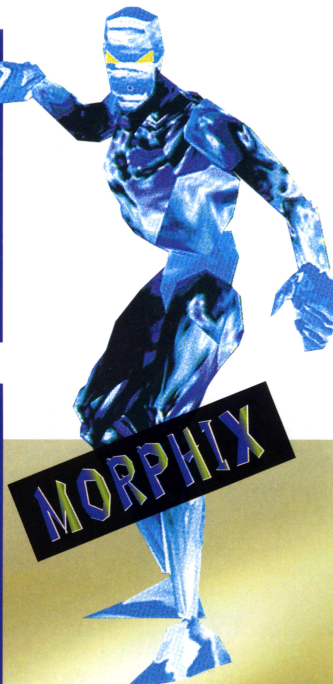

↑長い槍のような武器を持つ。戦法はニンジャスタイルという

モルフィックス

彼（男か？）は生命体ではなく機械である。その行動には不可解なところが多く、彼がなぜこのトーナメントに参加しているのか、誰も知らない。骨格を持たないので、体を伸ばして攻撃してくる。



↑機械である彼の攻撃は、相手の意表をつく独特の動きをする



ゴア

彼は惑星ドーロンのチャンピオンファイター。ドーロンの王に「コア・プライム・エレメント」の正当な所有者と宣言され、エレメントを探し求めている。パワーがあり、大きな斧で敵を粉砕する。


↑一番パワーのあるファイターだ。相手をキックで一蹴するぞ

ニーキ

ファラロンのジャングルシティから来たプリンセス。過保護の両親の下から、自由を求めて逃れてきた。彼女はファラロンの最高の格闘技術をマスター、敵の攻撃を跳ね返してダメージを与えられる。


↑彼女は相手の攻撃を跳ね返して逆に相手にダメージを与える

イブ

ソノークの陰謀により破壊された、アンドロイド研究所の所長。彼女は死ぬ間際に自分のデータをアンドロイドに注入し、生身の体に復活するために「コア・プライム・エレメント」を探している。



↑アンドロイドの体を持つ彼女はスピードを活かした攻撃をする

NTT PRESENTS TOKYO GAME SHOW '97 SPRING

宮本茂さん大いに語る！

ゲームショウ2日目に行われたカンファレンスでの宮本茂さんの模様をレポート

N64は僕の思っているゲームが作れるハードなんです

「最初にそのモノを見せたとき、その人が驚くかどうかがすべてなんですよね」

4月5日にゲームショウのイベントとして宮本茂さんを始め、4氏を招いて行われたカンファレンスでの最初の質問「ヒット作を作り続けるコツは」に対しての宮本さんの答えだった。宮本さんは子供の頃から人を驚かせるのが好きで、母親が部屋に入らないようにドアを開けると人形が飛び出すようにして学校に出かけたこともあるという。そんな、人を驚かせようと日々努力する人物（？）だからこそ、こうして驚きに満ちた作品を送り続けられるのだろう。

その後の話でこう語っている。

「（『スーパーマリオ64』の制作では）すごくハードに助けられるところがあって。そのハードだけで脅かせる要素が64にはあり、それを引き出せばよかった」

こんなところにも宮本さんの驚きについてのこだわりがうかがえる。そんな宮本さんにとってNINTENDO64こそ十分期待に応えてくれるハードだったのだ！

任天堂　宮本茂さん



任天堂情報開発部長。マリオの生みの親としても有名。数多くのヒット作を送り続けている。

カプコン　岡本吉起さん



カプコン開発本部長。『ストリートファイター』シリーズのプロデューサー。

セガ　鈴木裕さん



セガAM2研部長。代表作は『バーチャファイター』シリーズなど。

チュンソフト 中村光一さん



チュンソフト代表取締役社長。代表作はサウンドノベルシリーズなど。



⇧会場で紹介されるとき、いかにも恥ずかしげに立つ宮本さん。そんなところにもやさしい人柄が出ている

「たまごっち」のようなゲーム作ってますよ

「『インベーダーゲーム』が出てきたときには、インベーダーっていうゲームのアイディアにやられたと思ったんじゃなくて、ビデオゲームっていうものにやられたと思ったわけですよ」

自らビデオゲームを越えるものを創るのが理想、と語る宮本さんだが、そのあと「たまごっち」についても話題が及び、そこで、「そのようなアイディアは当然持ってるし、実は作ってるんですよ」という発言が飛び出し、会場内は一瞬騒然とした。いままでアクション系の作品が多かった宮本さんが育成ゲームを作るとなれば、それは期待するのが当たり前というもの。新しいモノと驚きにこだわる宮本さんが、一体どんな育成ゲームを作ってくるのか、今後の発表が楽しみである。

こんなイベントが開催されていたぞ

今回のゲームショウでは、任天堂ハードの最新ゲームをプレイできたのはもちろん、当日会場で発表された新タイトルの情報にも、いち早く触れることができた。また各社ブースでさまざまなイベントなどが行われ、訪れたファンは大いに楽しんだのだ。

コンサートが大反響!!

エニックス



⇨『ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ』マリナ役鈴木真仁



⇩大勢のマリナにファミマガ64を持ってもらって記念写真

イマジニア



⇧『マルチレーシング　チャンピオンシップ』大会。最速は誰だ！

©Genki Co., Ltd.／Imagineer Co., Ltd.

ゲームショウならではの過激な発言も！



⇧「3Dスティックをこんな感じで使ってほしい代表作がアクレイムの『テュロック』なんです」

『ゼルダの伝説64』のロム版は今秋にプレイできます！

我々にとって、最大の関心事である『ゼルダの伝説64』。これについての質問が出ると、「それはいわない約束じゃないですか」と苦笑しつつも答えてくれた。

「（ロム版の）『ゼルダ』は順調にできあがってます」

「とりあえず『ゼルダ』はカセットなので秋には出ます」

この2つの言葉に会場内はどよめきが。なぜDDからロムに変更になったかという点については、

「（64DDで）書き込めることよりも、やっぱり自分がいろんなことをできるほうを優先したかったんで、カセットにしました」

作品にこだわる宮本さんだからこそ、あえてロム版を出し、その後DD版を発売するのだ。

「（64DDも含めて）秋の発表会で全部触ってもらいます」

と爆弾発言。なんと、秋には64DD本体とロム版の『ゼルダ』、これらすべてに実際に触れることができるというのだ。64DD本体についてはさらに、

「64DDはちゃんと作ってます」

と発言。期待しよう。

『スターフォックス64』は自信作ですよ

「なんとなく自分で遊んでいたけど映画のような感じがした」

4月27日発売予定の『スターフォックス64』について自身ではこう語っている。このゲームは宮本さんの作品の中でもかなりの自信作なのだ。（本誌P.12～特集記事）

「新しいおもちゃという意味で、少し毛色の違うゲームになりました。とくに、振動パックというのがコントローラに付いていて、（テレビの）外に広げていきたいということが少しできましたよ」

新しいモノで人を驚かせる、そしてゲームの枠を越える。それがまた少し達成できたソフトだということなのだ。

また、宮本さん自身が立案した3Dスティックが『スターフォックス』と組み合わさることにより本領を発揮したとも語った。

「今度の『スターフォックス』は3Dスティックを理想的に使った作品なんです。うまく使うと宙返りとかできるんですよ」

SFC版での宙返りの動きがカクカクしていた、という言葉にも、

「（今度は）CPUが速いですからね。（敵機だって）実際に出てくるのは30～50機ですが、内部的には100機ぐらいは軽く処理してますから」

これらの言葉を聞いても分かる通り、まさにN64あっての『スターフォックス64』なのだ。

そして、最後に力強く一言。

「シューティングのできない人でも遊べるシューティングなんで一度体験してみてください」


⇨カンファレンスが行われているあいだ、終始にこやかな表情で語ってくれたぞ

発売日は公表したくないです

「最初はわがままで作る。仕上げはとことんユーザーの意見をよく聞く。それをやってると時間が掛かるんですよね、最後に。だから完成するまで発売日は公表したくないかな」

いくら斬新なアイディアを持ち仕掛けに自信があっても、万人に認められなければただの独りよがりで終わってしまう。今までヒット作を出し続けた人間だからこそ出てきたセリフなのだろう。そして、作品をより良くしようという姿勢が結果として発売日の延期につながることも…。だが、これは仕方のないことなのかも…。

そして、カンファレンスの最後に力強いこの言葉。

「今年のN64はコツコツ頑張ります。期待に沿ったゲームをコツコツ出していくつもりなので楽しみにして下さい」

今度はどんなことで我々を驚かせてくれるのか。今後に期待！

ヌイグルミがカワイイ



⇨ゴエモンとパワプロくんがファンのみんなを出迎えてくれたぞ



⇧今年10周年の『ロックマン』シリーズ。ロックマンたちと一緒にデジタルカメラで記念撮影ができた



⇨N64の新タイトル『ウェイン グレツキー 3Dホッケー（仮称）』を発表

©KONAMI

ファミマガ64 NEWS

No. 0004

タイトルはシンプルになったけど、内容の濃さは変化ナシ！ 月イチでも徹底取材は欠かさないぜ!!

新連載「ある日の風景」



ロケ地　東京ビッグサイト

CESA大賞発

「CESA大賞'96」受賞作品決定！

大賞はSS『サクラ大戦』

去る4月4日、「東京ゲームショウ'97・春」の会場内で「CESA大賞'96」の発表と表彰式が開催された。ジャンル別、部門別で合計22作品が受賞し、賞の最高峰というべき作品賞はセガ・エンタープライゼスのヒット作、『サクラ大戦』が受賞した。

「CESA大賞」とは「コンピュータエンターテインメント・ソフトウェア・アカデミー大賞」の略称。家庭用ゲーム機やパソコンなど、種類に制限を設けず、国内で制作、販売されたゲームソフトの優秀作品をCESA会員と一般ユーザーからの投票により決定、表彰するもの。第1回目の今回は、昨年の1月1日から12月31日までに国内で制作、販売された337作品がエントリーし、38作品がノミネートされていた。なお、特別賞については、アカデミー委員会の桝山寛さん、渡辺浩弐さん、香山リカさん、大沢在昌さん、山下章さんらにより選考されている。

『ポケモン』は特別賞を受賞



⇧CDロムではなくても、ゲーム性が優れていればヒットすることを証明してくれた

CESA大賞'96受賞作品

作品賞部門第1回CESA大賞作品		
『サクラ大戦』	SS	セガ・エンタープライゼス
部門別賞　大賞作品		
サブキャラクタ賞部門		
『サクラ大戦』	SS	セガ・エンタープライゼス
メインキャラクタ賞部門		
『サクラ大戦』	SS	セガ・エンタープライゼス
サウンド賞部門		
『パラッパラッパー』	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
シナリオ賞部門		
『バイオハザード』	PS	カプコン
グラフィック賞部門		
『NiGHTS』	SS	セガ・エンタープライゼス
プログラミング賞部門		
『NiGHTS』	SS	セガ・エンタープライゼス
監督賞部門		
『サクラ大戦』	SS	セガ・エンタープライゼス
ゲームジャンル別賞　大賞作品		
アクションゲーム賞部門		
『スーパーマリオ64』	N64	任天堂
スポーツゲーム賞部門		
『デカスリート』	SS	セガ・エンタープライゼス
格闘ゲーム賞部門		
『鉄拳2』	PS	ナムコ
RPG賞部門		
『スーパーファミコン　ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…』	SFC	エニックス
シミュレーションゲーム賞部門		
『ダービースタリオン96』	SFC	アスキー
パズルゲーム賞部門		
『ぷよぷよ通　決定盤』	PS	コンパイル
アドベンチャーゲーム賞部門		
『バイオハザード』	PS	カプコン
ドライビング・レースゲーム賞部門		
『マリオカート64』	N64	任天堂
シューティングゲーム賞部門		
『バーチャコップ2』	SS	セガ・エンタープライゼス
テーブルゲーム賞部門		
『桃太郎電鉄HAPPY』	SFC	ハドソン
エデュケーションゲーム賞部門		
『ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅』	PS	メディアクエスト
バラエティゲーム賞部門		
『ナムコミュージアム』シリーズ	PS	ナムコ
特別賞　受賞作品		
ニューコンセプト賞		
『パラッパラッパー』	PS	ソニー・コンピュータエンタテインメント
『ポケットモンスター』	GB	任天堂
スタンダード賞		
『スーパーファミコン　ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…』	SFC	エニックス

バンダイ発

『デュアルヒーローズ』キット化決定

キャラのフィギュアが登場

3月に開催された「'97東京おもちゃショー」で、意外なモノを発見！ 見つけた場所は、「たまごっち」が大ブレイク中のバンダイが出展しているブース。数多くのおもちゃがひしめきあう展示台の一角に、ハドソンが開発中のN64ソフト『デュアルヒーローズ』のキャラの姿があったのだ。

バンダイは、これまでにも『ロックマン』や『スーパーマリオ』など他社のゲームキャラを商品化しているので、とくに驚くべきことではないかも知れないが、ゲームの発売前に商品化を告知することは少ない。今回はめずらしいケースといえるだろう。

展示されていた試作品は、雨宮慶太さんのデザインを違和感なく立体化しており、マニアも納得のデキ。今回の3種類以外のキャラもラインナップに加わる予定で、商品にはゲームの極秘コマンドが記されたカードが付属する。

⇩完成度高し！　このクオリティで「HANA」や「KUMO」などの女性キャラも立体化してほしい



「おもちゃショー」バンダイブースで試作見本が展示されていた!!

©Nintendo／CREATURES／GAMEFREAK

テレビ東京発

『ポケモン2』とのリンクもアリ!

アニメ「ポケモン2」の展開に注目

第1話にして多くのポケモンが登場し、「2」のホウオウまでもが姿を見せるサービスぶりのアニメ版「ポケットモンスター」。詳細なストーリー展開はまだヒミツだが、3月28日に行われた「テレビアニメ ポケットモンスター発表会」で、制作サイドから今後の伏線ともいえる話を聞いたぞ。

発表会には、『ポケモン』の原作者である田尻智さんやゲームプロデューサーの石原恒和さんらが出席。第1話のフィルム試写終了後、関係者への質疑応答が行われた。ここでは、今後も「2」のポケモンが登場するということや、「2」の情報も盛り込まれるという点が明らかになった。また、アニメとゲームの連動企画についても、今までのゲームにない仕掛けを用意しているとの答えを得た。

これは、ゲームをして、アニメを観て初めて成り立つものらしい。今後とも目を離さずにチェック!

「ポケモン」放映局増加中!!		
局名	曜日・時間帯	放送開始時期
テレビ北海道	火曜 18：30～19：00	放映中
青森朝日放送	火曜 18：30～19：00	放映中
岩手めんこいテレビ	金曜 16：50～17：20	放映中
テレビュー山形	金曜 16：55～17：25	放映中
福島テレビ	水曜 16：00～16：30	放映中
テレビ新潟	水曜 16：00～16：30	放映中
長野放送	金曜 16：00～16：30	放映中
テレビ東京	火曜 18：30～19：00	放映中
チューリップテレビ	火曜 16：27～16：55	放映中
北陸朝日放送	木曜 17：00～17：30	放映中
テレビ愛知	火曜 18：30～19：00	放映中
岐阜放送	火曜 18：30～19：00	放映中
三重テレビ	水曜 18：00～19：00	放映中
びわ湖放送	日曜 7：30～8：00	放映中
京都放送	日曜 8：00～8：30	5月4日～
テレビ大阪	火曜 18：30～19：00	放映中
奈良テレビ放送	月曜 18：30～19：00	放映中
テレビ和歌山	水曜 18：30～19：00	放映中
山陰放送	水曜 16：55～17：25	放映中
テレビせとうち	火曜 18：30～19：00	放映中
南海放送	火曜 16：55～17：25	放映中
高知放送	木曜 16：55～17：25	放映中
ＴＸＮ九州	火曜 18：30～19：30	放映中
長崎国際テレビ	金曜 16：54～17：22	放映中
テレビ大分	金曜 16：30～19：00	5月2日～
テレビ熊本	火曜 16：25～16：55	放映中
鹿児島放送	未定	未定





↑発表会の会場にて。壇上の石原さんの両脇にピカチュウとニョロゾが…。大きくてもカワイイ♡

任天堂発

広末涼子ちゃんの貴重なショットも満載!!

『スターフォックス64』CM撮影の舞台ウラ

広末涼子ちゃんのセリフ「しびれる～!!」が頭に残る『スターフォックス64』のCM。今回は、前号の予告どおり、CM撮影現場の様子を紹介するゾ。

撮影は3月13日の深夜、幕張メッセ内の幕張イベントホールで行われた。現場には、涼子ちゃんの共演者としてX-GUNやネプチューンなど、テレビ番組で活躍中の若手お笑いタレント約150人が集結。主演を食いかねないイキの良さで大熱演していた。また、現場には、CMのチーフディレクター、企画、コピーの3役を担当した糸井重里さんも訪れ、撮影風景をチェックしていた。

完成したCMはほんの一瞬で終わってしまうが、実際の撮影は途中にインターバルを置きながら明け方にまで及んだ。数時間を費やす撮影だったが、涼子ちゃんの表情に疲れの色はなく、約150人の共演者ともどもエネルギッシュな演技を最後まで続けていたぞ。



↓ちなみに、涼子ちゃんの周囲のお笑いタレントの配置は何回か入れ替わってます。気がついていたかな?



↑CM撮影開始直前、笑顔の涼子ちゃん。見る者の心が燃え尽きるほどキュート!



↑深夜でもガンバル!



↓CMにはないアングルからのショット。どこから見ても絵になるよね



↑休憩時間にモニターチェック。真摯なまなざしに女優としての彼女を見た

糸井重里さんもやってきたのだ



↑休憩時間にパチリ! みんなイイ味出してます。糸井さ～ん、『MOTHER3』ホントに年末に出してくださいよ…

任天堂広報、本郷さんも出演

知らなくてもいいけれど、知っているとさらにCMを楽しめる情報。実は、お笑いタレントに混じって、任天堂広報室企画部企画課係長(長い…)の本郷好尾さんが出演しているのだ。要チェ～ック!

↓特別出演の本郷さん。ムール貝、いやクールガイだが妻子持ちである



この人だ!!

©Nintendo／CREATURES／GAMEFREAK／TV TOKYO／SHO－PRO／JR KIKAKU

気になるソフトの発売日はいつ!?

新作ソフトカレンダー

カレンダーの見方

5月21日	スーパーファミマガ64DD	TIM	9800円	7777
発売日	タイトル	メーカー	価格	アンケート番号

●赤字は初登場、青字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、(込)は税込みです。●タイトル前に[13色]とあるのはスーパーゲームボーイの13色モード対応のもの、[64DD]とあるのはNINTENDO64ディスクドライブ専用予定のものです。●タイトル右側にある4ケタの番号はP.82のアンケートに対応しています。

ニンテンドウ64

4月27日	スターフォックス64（NINTENDO64振動パック同梱）	任天堂	8700円	0001
5月中旬	雷のごとく～超高速囲碁～	セタ	9800円	0002
30日	時空戦士テュロック	アクレイムジャパン	7800円	0003
	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	エニックス	8900円	0004
	ワイルド チョッパーズ	セタ	8800円	0005
6月14日	スター・ウォーズ ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア～	任天堂	未定	0006
未定	The麻雀64	ビデオシステム	9800円	0007
7月未定	マルチレーシング チャンピオンシップ	イマジニア	8900円	0008
	森田将棋64	セタ	未定	0009
	レブ・リミット	セタ	未定	0010
	SONIC WINGS ASSAULT	ビデオシステム	9800円	0011
8月上旬	麻雀放浪記CLASSIC	イマジニア	8900円	0012
11月未定	カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ	未定	0013
12月未定	ハイパーオリンピック イン ナガノ（仮称）	コナミ	未定	0014
発売日未定	エアロゲイジ	アスキー	未定	0015
	バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル（仮称）	アスミック	未定	0016
	プロ麻雀 極64	アテナ	未定	0017
	Jリーグダイナマイトサッカー64	イマジニア	8900円	0018
	シムシティ2000（仮称）	イマジニア	未定	0019
	3D格闘（仮称）	イマジニア	未定	0020
	魔法聖紀 エルテイル	イマジニア	未定	0021
	リーズン（仮称）	イマジニア	未定	0022
	飛龍の拳ツイン（仮称）	カルチャーブレーン	未定	0023
	ウェイン グレツキー3Dホッケー（仮称）	ゲームバンク	未定	0024
	ドゥーム64(仮称)	ゲームバンク	未定	0025
	ヘクセン	ゲームバンク	8800円	0026
	トップギア・ラリー	ケムコ（コトブキシステム）	未定	0027
	ブレードアンドバレル	ケムコ（コトブキシステム）	未定	0028
	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	未定	0029
	実況ゴルフトーナメント'97（仮称）	コナミ	未定	0030
	新・格闘 ～バトルダンサーズ～（仮称）	コナミ	未定	0031
	ドラキュラ3D（仮称）	コナミ	未定	0032
	パチンコワールド64（仮称）	ショウエイシステム	未定	0033
	Cu-On-Pa	T&Eソフト	9800円	0034
	超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称）	トミー	未定	0035
	キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	未定	0036
	ウルトラドンキーコング（仮称）	任天堂	未定	0037
	エフゼロ64（仮称）	任天堂	未定	0038
	カービィのエアライド（仮称）	任天堂	未定	0039
	クライマー（仮称）	任天堂	未定	0040
	クリエイター（仮称）	任天堂	未定	0041
発売日未定	ゴールデンアイ007	任天堂	未定	0042
	ゴルフ（仮称）	任天堂	未定	0043
	[64DD]シムシティ64（仮称）	任天堂	未定	0044
	ジャングル大帝（仮称）	任天堂	未定	0045
	[64DD]スーパーマリオRPG2（仮称）	任天堂	未定	0046
	ゼルダの伝説64（仮称）	任天堂	未定	0047
	[64DD]ゼルダの伝説64（仮称）	任天堂	未定	0048
	バギーブギー（仮称）	任天堂	未定	0049
	[64DD]ポケットモンスター64（仮称）	任天堂	未定	0050
	ボディハーベスト（仮称）	任天堂	未定	0051
	[64DD]MOTHER3 キマイラの森（仮称）	任天堂	未定	0052
	[64DD]マリオペイント64（仮称）	任天堂	未定	0053
	ヨッシーアイランド64	任天堂	未定	0054
	金田一少年の事件簿（仮称）	ハドソン	未定	0055
	Jリーグイレブンビート1997	ハドソン	未定	0056
	新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave Spirits～	ハドソン	未定	0057
	デュアルヒーローズ	ハドソン	未定	0058
	爆ボンバーマン	ハドソン	未定	0059
	パワーリーグ64（仮称）	ハドソン	未定	0060
	スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト	未定	0061
	ミッション・インポッシブル	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	未定	0062
	フライトシミュレーター（仮称）	ビデオシステム	未定	0063
	64大相撲（仮称）	ボトムアップ	未定	0064

スーパーファミコン

4月25日	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	ココナッツジャパンエンターテイメント	7800円	1001
5月16日	加藤一二三 九段 将棋倶楽部	ヘクト	4980円	1002
未定	Parlor! Mini 6	日本テレネット	4980円	1003
発売日未定	クーリースカンク	ヴィジット	未定	1004
	ああっ女神さまっ（仮称）	KSS	10800円	1005
	ファイティングアイスホッケー	ココナッツジャパンエンターテイメント	9980円	1006
	同級生2	バンプレスト	7980円	1007
	ふね太郎	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	未定	1008
	マジックボール	プランニングオフィスワダ（POW）	6800円	1009

ゲームボーイ

4月25日	[13色] SAME GAME（セームゲーム）	ハドソン	3480円	2001
5月23日	[13色] ミニ四駆GB Let's &Go!!	アスキー	5500円	2002
6月20日	[13色] スーパーブラックバスポケット2	スターフィッシュデータ	3980円	2003
27日	[13色] ゲームボーイウォーズTURBO	ハドソン	4200円	2004

ゲーム別さくいん

●ニンテンドウ64

がんばれゴエモン
　～ネオ桃山幕府のおどり～…………85
時空戦士テュロック ……………………51
実況パワフルプロ野球4…62,100,102,104
新・格闘
　～バトルダンサーズ～（仮称）………7
スターフォックス64 ……………………12
ゼルダの伝説64（仮称）…………………8
SONIC WINGS ASSAULT …………48
デュアルヒーローズ ……………………47
トップギア・ラリー ……………………49
ドラえもん
　のび太と3つの精霊石 …………60,104
ドラキュラ3D（仮称）……………………6
バーチャル・プロレスリング
　ウルトラバトルロイヤル（仮称）…10
爆ボンバーマン …………………………90
ブラストドーザー ………………56,104
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ ………44

●スーパーファミコン

アルカノイド Doh It Again……………105
糸井重里のバス釣りNo.1 ……………105
加藤一二三 九段 将棋倶楽部 …………98
実況パワフルプロ野球3 '97春 ………103
スーパードンキーコング3 ……………105
スーパーボンバーマン5 ………………101
Parlor! Mini 5 …………………………101
ピキーニャ！ ……………………………103
ふね太郎 …………………………………96
ミニ四駆シャイニングスコーピオン
　レッツ＆ゴー!! ………………………103

●ゲームボーイ

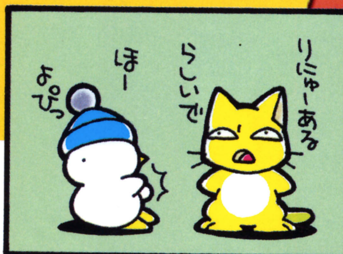
13色対応　ゲームで発見!!たまごっち…92
13色対応　SAME GAME（セームゲーム）…99
13色対応　みどりのマキバオー ……105
13色対応　ミニ四駆GB Let's &Go!! …94

誰にも知らされなかった!?謎の改題

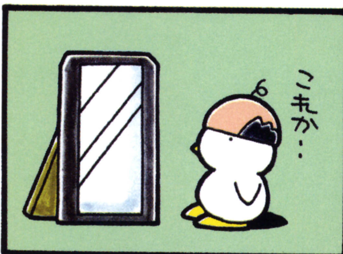
新連載

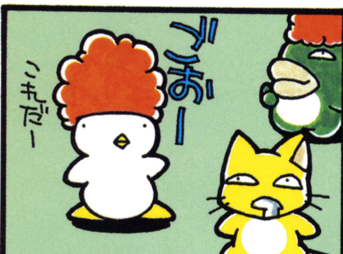
ぺもぺも

by うっちー









6月未定	[13色] プロ麻雀 兵 GB（仮称）	カルチャーブレーン	3980円	2005
7月11日	[13色] スーパービーダマン ファイティングフェニックス	ハドソン	3980円	2006
18日	[13色] ポケットラブ	キッド	4800円	2007
	[13色] ポケットラブ（CD付）	キッド	5800円	2008
未定	[13色] おやつクイズ もぐもぐQ	スターフィッシュデータ	3500円	2009
	[13色] ゲームで発見!!たまごっち	バンダイ	4500円（込）	2010
発売日未定	[13色] シェラザード伝説（仮称）	カルチャーブレーン	3980円	2011
	[13色] それゆけ!!キッド（仮称）	ケムコ（コトブキシステム）	未定	2012
	[13色]アニマルブリーダー	J・ウイング	未定	2013
	[13色]ディノブリーダー	J・ウイング	未定	2014
	[13色]ミニ4ボーイⅡ	J・ウイング	未定	2015
	[13色]熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	タカラ	3980円	2016
	[13色]ポケットモンスター2 金	任天堂	未定	2017
	[13色]ポケットモンスター2 銀	任天堂	未定	2018

バーチャルボーイ

発売日未定	スターシード	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	3001
	プロテウスゾーン	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	3002
	Out of the Deathmount（仮称）	J・ウイング	6800円	3003
	バーチャルブロック	ボトムアップ	5300円	3004

ゲーム機本体・周辺機器

4月27日	NINTENDO64振動パック	任天堂	1400円
発売日未定	ゲームボーイポケット専用ACアダプター	任天堂	未定
	NINTENDO64ディスクドライブ	任天堂	未定
	ジョイカード64	ハドソン	2980円

次号予告!!

7月号の発売日は5月21日

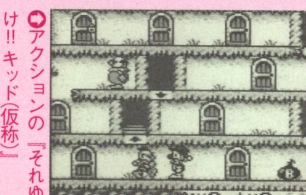
今号から発売日が毎月21日になります。気になる次号の特大特集はあのＳＦ超大作『スター・ウォーズ』がついに登場！ さらに今号以上に濃縮完全攻略『スターフォックス64』もお見逃しなく。『マルチレーシング』『爆ボンバーマン』と注目作もバッチリみせます。ＧＢファン必見の『たまごっち』＆『ポケモン』の追っかけ情報もあるよ！

はみだし早耳情報

●ゲームバンクがN64で『ウェイン グレツキー3Dホッケー（仮称）』と『ドゥーム64（仮称）』を発売日未定で発表。
●ショウエイシステムが『パチンコワールド64（仮称）』をN64で発売予定。
●日本テレネットがSFCで『Parlor！ Mini6』を5月に発売予定。
●ケムコ（コトブキシステム）がGBで『それゆけ!! キッド（仮称）』を発表。
●スターフィッシュがGBで「おかし」を題材にしたクイズゲームの『おやつクイズもぐもぐQ』を発表。
●ハドソンが6月27日にGBで『ゲームボーイウォーズTURBO』を発売予定。
●キッドよりGBの恋愛SLG『ポケットラブ』が7月18日に発売予定。
●イマジニアがN64で8月上旬に発売を予定している『麻雀放浪記CLASSIC』の画面写真を入手したので紹介。



➡『～Mini6』は今回も最新の台を収録


➡アクションの『それゆけ!! キッド(仮称)』



➡かわいらしい雰囲気の『～もぐもぐQ』



➡劇画タッチで描かれている『麻雀放浪記～』

©三洋物産／まさむら遊機／TELENET JAPAN・KEMCO／TONG KING SHOW・STARFISH INC.・ASADA TETSUYA,INOUE TAKASHIGE／KADOKAWA SHOTEN／TAKE SHOBOU／Imagineer Co.　Ltd

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。



新たなるゲームシステムへの挑戦。

2作共に



運命は流れる。
しかし、未来はひとつじゃない。

300年前、すべてを失いかけた世界「レイフォール」。そこで君は目覚めた、記憶を失いながら。
そして、たどり着いた街、「シャノアタウン」で君の新たな生活が始まる。
しかし、この平和そうな生活の影で何かが起こっているのに気付いているはずだ。



道はひとつじゃない。終末もひとつじゃない

シナリオ中で行なった行動が、後々のストーリー展開を左右するマルチリンクシナリオシステム。君の行動が世界の運命を決める



多彩な職業と技能が、リアリティを呼ぶ

「職人」「学者」「騎士」といった27種類の職業につくことで、冒険に役立つ「アンロック」「ヒット&ウェイ」など16種類の技能を獲得



敵との距離が表現された感覚的戦闘シーン

戦闘はフィールド上で行なわれ、移動と行動によって消費する「行動力」が設定されているため、戦略的な判断が必要



「魔石」合成で作り出される魔法の数々

例えば「火」「凝固」「羽」の3つの魔石の組み合わせで、「火を固めて飛ばす」魔法の「ファイヤーボール」が出来上がる

マルチリンクシナリオRPG
ダーク ロウ ～Meaning of Death～ 死の意味するもの

好評発売中 8,000円(税別)

32メガバックアップカートリッジ

STF ターボファイルツイン対応 ターボファイルツインはアスキーの商標です。 ©1997 ASCII Corp.





RPG、SLGに最適！片手でラクラク操作の新世代コントローラ

スーパーファミコン用片手コントローラ

アスキーグリップ

標準小売価格2,480円(税別)

© ASCII Corp.

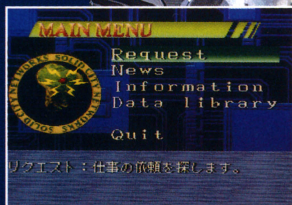
ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

あくなきロールプレイへの追求と、好評発売中！



混乱と秩序の狭間を駆け抜けろ！

ネットを流れる仕事は常にデンジャラス！
コンピュータネットワークで依頼を検索し、仕事を選択、解決に向かう。そんな繰り返しの日常の中で、ストーリーは進んでいく



多彩な武器で愛機をグレードアップ！
戦闘スーツ「ランナー」には両手両肩に合計4つの武器を装備できる。武器の種類は77種類。状況に応じて使い分けていこう！



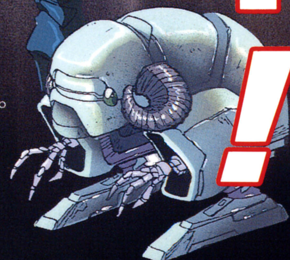
攻撃方法を使い分け、敵を翻弄せよ！
攻撃方法は「直接攻撃」「移動射撃」「精密射撃」の3種類。敵の動きを予測して、有利な行動を選んでいると大ダメージ！



「オーバードライブ」で一撃必殺！
武器の威力を80～200%に調節できる「オーバードライブ」システムを搭載。ヤバイ時にはハイパワー！たまには手加減も必要!?



21世紀、南アメリカ大陸の都市「ソリッドシティ」。
急速に繁栄したこの街では、トラブルが絶えない。
しかし、それが生きていくための商売となる。
電脳探偵、それが危険を日常とする君の職業だ。
今日も、有機装甲スーツ「ランナー」に乗り込み、
トラブルシューティング（問題解決）に向かう。

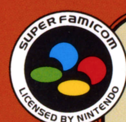


近未来サイバーRPG
ソリッド ランナー
好評発売中
8,000円（税別）

24メガバックアップカートリッジ
STF ターボファイルツイン対応

©1997 ASCII Corp.

SOLID RUNNER
ソリッドランナー



TURBO FILE TWIN



「ダークロウ」
「ソリッドランナー」
のデータ保存に
便利な記憶装置

スーパーファミコン用
バックアップメモリー
ターボファイルツイン
標準小売価格7,500円（税別）
単3乾電池2本使用（別売）

© ASCII Corp.

ターボファイルツインは TF マークおよび、STF マークの付いたスーパーファミコン用ソフトのみに対応しています。

1997 6月号
ファミマガ NINTENDO 64
第3種郵便認可 平成9年6月1日発行 第13巻第6号（通巻267号）
発行人/山森 尚 編集人/相沢浩仁
発行 徳間書店インターメディア㈱
発売 ㈱徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎03(5569)6232 編集/☎03(5569)6211 広告/☎03(3573)8612 販売/☎03(3573)8613
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111(代)
特別定価590円 本体562円

Nintendo
NINTENDO 64

あらゆる意味でシビレちゃう。

STARFOX 64®
スターフォックス64
体感3Dシューティング!!



シビレちゃう［振動パック］がセット！

1～4人用
バックアップ機能付き
体感3Dシューティング
希望小売価格 8,700円（税別）
4月27日（日）発売

任天堂株式会社　本社　〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス　東京(03)3540-9999　大阪(06)376-3355　京都(075)525-3444　名古屋(052)586-3000　岡山(086)255-2130　札幌(011)612-4144
©Nintendo
インターネットの任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/
N と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。

雑誌 17775—06
© Tokumashoten Intermedia 1997
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T1117775060593

